

UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARANÁ

FRANCISCO DE ASSIS CARMAZIO JUNIOR

**SISTEMA DE GERENCIAMENTO DE EVENTOS DE MUSCULAÇÃO: MAROMBA
EVENTS**

CURITIBA

2017

FRANCISCO DE ASSIS CARMAZIO JUNIOR

**SISTEMA DE GERENCIAMENTO DE EVENTOS DE MUSCULAÇÃO: MAROMBA
EVENTS**

Monografia apresentada como requisito avaliativo à obtenção do título de Especialista em Engenharia de software. Setor de Educação Profissional e Tecnológica da Universidade Federal do Paraná.

Orientador: Prof. Dr. Jaime Wojciechowski

CURITIBA

2017



MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARANÁ
PRÓ-REITORIA DE PESQUISA E PÓS-GRADUAÇÃO
Setor SEPT
Curso de Pós-Graduação ENGENHARIA DE SOFTWARE

TERMO DE APROVAÇÃO

Os membros da Banca Examinadora designada pelo Colegiado do Programa de Pós-Graduação em ENGENHARIA DE SOFTWARE da Universidade Federal do Paraná foram convocados para realizar a arguição da Monografia de Especialização de **FRANCISCO DE ASSIS CARMAZIO JUNIOR** intitulada: **SISTEMA DE GERENCIAMENTO DE EVENTOS DE MUSCULACAO: MAROMBA EVENTS**, após terem inquirido o aluno e realizado a avaliação do trabalho, são de parecer pela sua APROVAÇÃO no rito de defesa.

A outorga do título de especialista está sujeita à homologação pelo colegiado, ao atendimento de todas as indicações e correções solicitadas pela banca e ao pleno atendimento das demandas regimentais do Programa de Pós-Graduação.

Curitiba, 19 de Outubro de 2017.

JAIME WOJCIECHOWSKI

Presidente da Banca Examinadora (UFPR)

RAZER ANTHOMNIZER ROJAS MONTAÑO

Avaliador Interno (UFPR)

RESUMO

O trabalho a seguir apresenta a concepção e construção de um projeto de software, que tem por objetivo, proporcionar a praticantes de atividades físicas ou pessoas que tem interesse pelo assunto, um conjunto de ferramentas tecnológicas, que reúnem em um só lugar dados pertinentes sobre eventos de musculação e *fitness* de regiões do Brasil. Para chegar ao objetivo proposto, a solução do projeto conta com o desenvolvimento de um aplicativo para dispositivos móveis que possuem o sistema operacional Android, o Maromba Events Aplicativo (App). O App conta com a utilização de avançadas tecnologias atuais de mercado, tais como: Google Firebase, Google Cloud e Google Maps. Possibilitando aos usuários ficarem sempre atualizados em tempo real sobre os eventos de sua região, todos os dados disponibilizados ao App podem ser mantidos através do Maromba Events Web, onde os administradores de eventos possuem total autonomia de edição e publicação dos dados relacionados aos eventos.

Palavras-chave: Eventos. Musculação. Atividade Física. Fitness. Maromba. Aplicativo. App. Android. Firebase. Dispositivos Móveis.

ABSTRACT

The following paper presents the design and construction of a software project, which aims to provide practitioners of physical activities or people with an interest in the subject, a set of technological tools, which gather in one place pertinent data about events of bodybuilding and fitness of regions of Brazil. To reach the proposed goal, the project solution relies on the development of an application for mobile devices that have the Android operating system, the Maromba Events Application (App). The App relies on the use of advanced current market technologies, such as: Google Firebase, Google Cloud and Google Maps. Enabling users to stay up-to-date in real time on events in their region. All data made available to the App can be maintained through Maromba Events Web, where event administrators have full autonomy to edit and publish event-related data.

Key-words: Events. Bodybuilding. Physical Activity. Fitness. Maromba. App. Android. Firebase. Mobile Devices.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

QUADRO 1 – ETAPAS PARA REALIZAÇÃO DE UM EVENTO	17
FIGURA 1 – DISPOSITIVOS MÓVEIS	25
FIGURA 2 – ANDROID	26
FIGURA 3 – VERSÕES DO ANDROID.....	27
FIGURA 4 – GYMPASS.....	35
FIGURA 5 – MYFITNESSPALL.....	36
FIGURA 6 – WBS ATIVIDADES DO PROJETO MAROMBA EVENTS	43
FIGURA 7 – GANTT RELAÇÃO DE TAREFAS E CRONOGRAMA	44
FIGURA 8 – GANTT RELAÇÃO DE TAREFAS DISTRIBUÍDAS NA LINHA DO TEMPO DO PROJETO	45
FIGURA 9 – JAVA.....	53
FIGURA 10 – JAVA SERVER FACES	54
FIGURA 11 – JPA	55
FIGURA 12 – MYSQL	56
FIGURA 13 – SPRING SECURITY	57
FIGURA 14 – SPRING SECURITY	57
FIGURA 15 – NOSQL – BANCO DE DADOS NÃO-RELACIONAL	58
FIGURA 16 – CLOUD	59
FIGURA 17 – GOOGLE FIREBASE.....	60
FIGURA 18 – ARQUITETURA MAROMBA EVENTS	63
FIGURA 19 – PROJETO WEB (ECLIPSE) MAROMBA EVENTS.....	64
FIGURA 20 – PROJETO MOBILE (ANDROID STUDIO) MAROMBA EVENTS	65
FIGURA 21 – TELA LOGIN WEB.....	66
FIGURA 22 – TELA RECUPERAR SENHA	67
FIGURA 23 – TELA DE ATUALIZAÇÃO DOS MEUS DADOS CADASTRAIS.....	68
FIGURA 24 – TELA DE PESQUISA E MANUTENÇÃO DAS CATEGORIAS DE PRODUTOS	69
FIGURA 25 – TELA DE PESQUISA E MANUTENÇÃO DE PRODUTOS.....	70
FIGURA 26 – TELA DE PESQUISA E MANUTENÇÃO DE MARCAS.....	71
FIGURA 27 – TELA DE PESQUISA E MANUTENÇÃO DE ORGANIZADORES DE EVENTOS	72
FIGURA 28 – TELA DE PESQUISA E MANUTENÇÃO DE LOCAIS.....	73

FIGURA 29 – PESQUISA DE ENDEREÇO	74
FIGURA 30 – TELA DE PESQUISA, CADASTRO, MANUTENÇÃO E PUBLICAÇÃO DE EVENTOS	75
FIGURA 32 – MOBILE - LOGIN	78
FIGURA 33 – MOBILE – NOVA CONTA E RECUPERAÇÃO DE SENHA	79
FIGURA 34 – MOBILE – MENU PRINCIPAL	80
FIGURA 35 – MOBILE – HOME	81
FIGURA 36 – MOBILE – ATUALIZAÇÃO MINHA CONTA	82
FIGURA 37 – MOBILE – COMPARTILHAR MAROMBA EVENTS	83
FIGURA 38 – MOBILE – FALE CONOSCO MAROMBA EVENTS	84
FIGURA 39 – MOBILE – CONFIGURAÇÃO MOBILE	85
FIGURA 40 – MOBILE – CONSULTA DE EVENTOS – LISTA, MAPA	86
FIGURA 41 – MOBILE – CONSULTA DE EVENTOS – FILTRO	87
FIGURA 42 – MOBILE – RECEBIMENTO DE NOTIFICAÇÃO DE NOVO EVENTO	88
FIGURA 43 – MOBILE – VISUALIZAÇÃO DOS DADOS DE UM EVENTO	90
FIGURA 44 – MOBILE – VISUALIZAÇÃO DADOS DE UM EVENTO – AÇÕES	91
FIGURA 45 – MOBILE – CONSULTA DE EVENTOS PRESTIGIADOS	92

LISTA DE TABELAS

TABELA 1 – TIPOS DE EVENTOS.....	14
TABELA 2 – ANDROID VS OUTROS SISTEMAS OPERACIONAIS PARA DISPOSITIVOS MÓVEIS	27
TABELA 3 – COMPARAÇÃO ENTRE OS SOFTWARES SEMELANTES.....	38
TABELA 4 – PLANO DE RISCOS.....	50

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

API	- Interface de Programação de Aplicações
EAP	- Estrutura Analítica de projetos
IBGE	- Instituto brasileiro de Geografia e Estatística
IDE	- Ambiente de Desenvolvimento Integrado
IFBB	- Federação Internacional de <i>Bodybuilder</i>
IOT	- Internet of Things (Internet das Coisas)
JDK	- Kit de desenvolvimento Java
JPA	- Java persistente API
JSF	- Java Server Faces
JSON	- JavaScript Object Notation
MVC	- <i>Model View Controller</i>
NABBA	- <i>National Amateur Body-Building Association</i>
OMG	- <i>Object Management Group</i>
OMS	- Organização Mundial de Saúde
ORM	- Mapeamento Objeto-Relacional
REST	- Representational State Transfer
RUP	- <i>Rational Unified Process</i>
SDK	- <i>Software Development Kit</i>
SGBD	- Sistema de Gestão de Bases de Dados
TI	- Tecnologia da Informação
UML	- Linguagem de Modelagem Unificada
WFF	- <i>World Fitness Federation</i>
XML	- <i>eXtensible Markup Language</i>

LISTA DE SÍMBOLOS

€	- Euro
%	- Percentual

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO	9
1.1	PROBLEMA.....	10
1.2	OBJETIVOS	11
1.2.1	Objetivos Gerais	11
1.2.2	Objetivos Específicos	11
1.3	JUSTIFICATIVA.....	12
2	FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA	13
2.1	EVENTO.....	13
2.1.1	Diversificação de eventos.....	13
2.1.2	A importância dos eventos	14
2.2	ORGANIZAÇÃO DE UM EVENTO	16
2.2.1	Etapas para realização de um evento	17
2.2.2	Papéis na organização de um evento.....	18
2.3	DIVULGAÇÃO E COMUNICAÇÃO DE EVENTOS.....	19
2.3.1	Formas de comunicação em um evento.....	20
2.3.2	Meios para a divulgação de um evento	20
2.3.3	Divulgação de eventos e a era da informação.....	22
2.4	A TECNOLOGIA NO COTIDIANO DAS PESSOAS	24
2.4.1	Dispositivos móveis	24
2.4.2	Sistema operacional Android.....	26
2.4.3	A conectividade da internet e os dispositivos móveis, as tecnologias que estão mudando a vida das pessoas	27
2.5	EXERCÍCIOS FÍSICOS NO COTIDIANO DAS PESSOAS.....	31
2.5.1	História e definições	31
2.5.2	A prática de exercícios físicos na atualidade	32
2.5.3	Academias de ginástica e musculação	33
2.5.4	A musculação e o fisiculturismo	34
2.6	A TECNOLOGIA A FAVOR DA SAUDE, ACADEMIAS E MUSCULAÇÃO ..	35
2.6.1	Gympass	35
2.6.2	MyFitnessPal	36

2.7	SOFTWARES SEMELHANTES – SISTEMAS DE GERENCIAMENTO DE EVENTOS	37
2.7.1	Catraca Livre	37
2.7.2	Eventbrite	37
2.7.3	Eventool.....	38
2.7.4	Comparação entre os softwares semelhantes.....	38
3	MATERIAIS E MÉTODOS	40
3.1	METODOLOGIA	40
3.2	LINGUAGEM DE MODELAGEM UNIFICADA - UML	41
3.3	MODELO DO PROCESSO DE ENGENHARIA DE SOFTWARE – RUP	41
3.3.1	Plano de atividade	42
3.3.2	Plano de riscos	50
3.3.3	Responsabilidades	51
3.3.4	Materiais e recursos utilizados	51
3.3.5	Restrições e exclusões do projeto	53
3.4	TECNOLOGIAS.....	53
3.4.1	Orientação Objetos e a Linguagem Java.....	53
3.4.2	Java Server Faces (JSF)	54
3.4.3	Java Persistence API (JPA).....	55
3.4.4	Banco de Dados Relacional - MySQL	56
3.4.5	Spring Security	57
3.4.6	Web Service REST	57
3.4.7	Banco de Dados Não-Relacional - NoSQL.....	58
3.4.8	Cloud	59
3.4.9	Google Firebase	60
4	APRESENTAÇÃO DO SOFTWARE.....	62
4.1	ARQUITETURA – MAROMBA EVENTS	62
4.1.1	Organização do Código Módulo Administrativo Web.....	63
4.1.2	Organização do Código Módulo App Mobile	64
4.2	MAROMBA EVENTS – MÓDULO ADMINISTRATIVO WEB.....	66
4.2.1	Login.....	66
4.2.2	Recuperar Senha.....	67
4.2.3	Atualização do Meus Dados Cadastrais	68
4.2.4	Cadastro e Manutenção de Categorias de Produtos	69

4.2.5	Cadastro e Manutenção de Produtos	70
4.2.6	Cadastro e Manutenção de Marcas/Empresas.....	71
4.2.7	Cadastro e Manutenção dos Organizadores de Evento	72
4.2.8	Cadastro e Manutenção dos Locais de Evento	73
4.2.9	Pesquisa de Endereço.....	74
4.2.10	Cadastro, Manutenção e Publicação de Eventos	74
4.3	MAROMBA EVENTS – MÓDULO APLICATIVO MOBILE.....	77
4.3.1	Login.....	78
4.3.2	Criação de Nova Conta Mobile e Recuperação de Senha	79
4.3.3	Menu Principal e Home do APP	80
4.3.4	Atualização da Minha Conta Mobile	82
4.3.5	Compartilhar Aplicativo Maromba Events.....	83
4.3.6	Fale conosco	84
4.3.7	Configurações Mobile	85
4.3.8	Consultar Eventos Mobile – Lista, Mapa e Filtros.....	86
4.3.9	Receber Notificação de novos Eventos Mobile	88
4.3.10	Visualizar dados de um Evento	89
4.3.11	Consultar Lista de Eventos Prestigiados	92
5	CONSIDERAÇÕES FINAIS E TRABALHOS FUTUROS	93
	REFERÊNCIAS.....	94
	APÊNDICE I – FASE DE INICIAÇÃO – WORKFLOW MODELO DE NEGÓCIO	99
	APÊNDICE II - CASOS DE USO NEGOCIAIS	100
	APÊNDICE III - GLOSSÁRIO	107
	APÊNDICE IV - REGRAS DE NEGÓCIO	108
	APÊNDICE V - FASE DE ELABORAÇÃO – ITERAÇÃO 1 – WORKFLOW DE REQUISITOS	113
	APÊNDICE VI - MODELO DE OBJETOS NEGOCIAIS	152
	APÊNDICE VII - FASE DE ELABORAÇÃO – ITERAÇÃO 1 – WORKFLOW DE ANÁLISE E DESIGN	153
	APÊNDICE VIII - MODELO DE OBJETOS.....	202
	APÊNDICE IX - FASE DE ELABORAÇÃO – ITERAÇÃO 2 – WORKFLOW DE ANÁLISE E DESIGN	203
	APÊNDICE X - MODELO DE OBJETOS.....	228
	APÊNDICE XI – MODELO FÍSICO DE DADOS	229

APÊNDICE XII – PLANO DE TESTES	230
APÊNDICE XIII – CASOS DE TESTES.....	232
APÊNDICE XIV – LOGS DE TESTES	279

1 INTRODUÇÃO

A prática de esportes e atividades físicas está cada vez mais presente entre a população brasileira, onde as pessoas estão buscando qualidade de vida, saúde e um corpo melhor. Segundo pesquisa realizada pelo Ministério do Esporte do Brasil em 2013, apontou que cerca de 54,1% da população brasileira realiza algum tipo de atividade física regularmente. De acordo com a pesquisa notou-se a evidência da prática da atividade física de musculação, que é realizada por 6,3% dos entrevistados, ficando em terceiro lugar entre as atividades físicas analisadas, superando até mesmo o futebol que ficou com 2,7% (MINISTÉRIO DO ESPORTE DO BRASIL¹, 2013).

Com academias de musculação e *fitness* espalhadas por todo território nacional, segundo pesquisa realizada pelo SEBRAE em 2014, o Brasil ficou em segundo lugar em número de empreendimentos do segmento, perdendo apenas para os Estados Unidos, onde no período de (2009 a 2012) notou-se o crescimento de 29% de estabelecimentos brasileiros, evidenciando cada vez mais o interesse dos brasileiros pela musculação e *fitness* (RODRIGUES, 2014).

Visando o mercado de esporte, musculação, *fitness* e nutrição, muitos eventos do segmento são realizados pelo Brasil, esse é o caso do “*Arnold Classic South América 2017*”, o maior evento de fisiculturismo da América do Sul, com o objetivo de ultrapassar o ano de 2016 que contou com a presença de mais de 80 mil visitantes, 120 expositores e gerou mais de R\$ 80 milhões em negócios (BRANDÃO ARNALDO, 2016).

Acompanhando o amplo mercado brasileiro, lojas ou academias estão realizando seus próprios eventos, com a intenção da divulgação de seus produtos e serviços. Em sua maioria a divulgação dos eventos de pequeno a grande porte são realizadas através de banners espalhados por academias ou das redes sociais das marcas ou atletas envolvidos.

¹ MINISTÉRIO DO ESPORTE BRASILEIRO, A prática de esporte no Brasil 2013: Ao todo foram realizadas 8.902 entrevistas, onde os dados foram ponderados com base na população brasileira da época, com base projetada pelo IBGE em aproximadamente 146.748.000 brasileiros entre 14 e 75 anos.

Muitas vezes alunos de academias ou pessoas que têm interesse pelo assunto, não obtém de forma clara ou não ficam sabendo dos possíveis eventos de sua região, por conta da falta de informações dos eventos.

Segundo (IBGE, 2015), no Brasil a utilização de dispositivos móveis para o acesso à internet em 2015 estava presente em 92,1% dos lares, mostrando também uma queda de 6,5% do acesso à rede, por microcomputadores.

Pensando em abranger o máximo de possíveis espectadores, o *Maromba Events* pretende unificar em um só aplicativo, a divulgação e alerta de eventos do segmento de musculação. Possibilitando aos seus usuários conhecer e prestigiar eventos de sua região e aos divulgadores alcançar um maior público.

1.1 PROBLEMA

A partir da relevância do tema em alta atualmente, a musculação e a preocupação pela saúde, identificou-se o problema na divulgação e alertas aos eventos do segmento que possam ocorrer em determinadas regiões do Brasil. Atualmente existe uma dispersão e falta de um local centralizado para que as pessoas interessadas possam consultar de forma rápida e objetiva eventos de musculação de seu interesse.

Pelo *Facebook* ou *banners* espalhados por academias, podemos encontrar informações de eventos de determinadas federações responsáveis pelo esporte, porém por se tratar de um esporte altamente competitivo, estas federações só exibem informações dos eventos que elas mesmas estão organizando, fazendo com que as pessoas que gostariam que acompanhar ou até mesmo conhecer um evento, fiquem reféns em acompanhar diferentes perfis das federações existentes.

Além do problema citado, para pequenos eventos que podem acontecer em academias ou lojas, não dispõem de um mecanismo eficiente para sua divulgação onde seus usuários possam receber de maneira instantânea notificações de seus eventos.

1.2 OBJETIVOS

1.2.1 Objetivos Gerais

O objetivo geral do Maromba *Events* é desenvolver um aplicativo para dispositivos móveis no sistema operacional *Android* voltado a *tablets* e celulares, reunindo em uma única base de informações, dados de pequenos e grandes eventos de musculação e *fitness*, sendo estes voltados a grandes federações ligadas ao esporte, ou até pequenas academias ou lojas *fitness*, possibilitando em um só aplicativo a divulgação e alerta de novos eventos que possam ocorrer em determinadas regiões do Brasil.

1.2.2 Objetivos Específicos

Os objetivos específicos deste projeto, estão divididos em: organização de eventos e a criação de um aplicativo para visualização ou alerta de eventos.

1.2.2.1 Organização de eventos de musculação e *fitness*

- Elaborar um fluxo de negócio e uma ferramenta administrativa web, para manutenção e publicação de novos eventos de musculação e *fitness*;
- Gerenciar nesta ferramenta de forma eficiente em uma base de dados única e consistente, reunir as informações necessárias para divulgação de um novo evento;
- Disponibilizar o cadastro de novos atletas e competições que poderão estar vinculadas aos eventos de musculação e *fitness*.

1.2.2.2 Criação de um aplicativo para visualização e alerta de novos eventos e atletas

- Possibilitar em um único aplicativo o recebimento de notificações de eventos que poderão ocorrer na região de escolha do usuário, disponibilizando

a visualização de todas as informações dos eventos, tais como: local do evento, informações de contato e perfis sociais, fotos, patrocinadores e etc.

- Possibilitar a visualização no aplicativo as informações dos atletas de musculação presentes nas competições vinculadas aos eventos.

1.3 JUSTIFICATIVA

No Brasil atualmente não existe uma ferramenta específica voltada a divulgação de eventos de musculação e *fitness*, que reúna em uma única plataforma e base de dados, informações de grande interesse por parte de praticantes da atividade física de musculação, tais como: notificação de novos eventos, locais e datas, informações de atletas que poderão estar envolvidos a campeonatos vinculados aos eventos nacionais. Hoje as informações estão dispostas e segmentadas em diversas bases de informações, sendo estas: redes sociais de atletas e federações, informações internas e banners em academias.

A proposta do Maromba *Events* pretende alcançar o público interessado na atividade física de musculação, que tem a curiosidade de conhecer ou participar de eventos, independente de qual federação ou academia está por traz do evento, atingindo um público que poderá estar engajado cada vez mais pelo esporte.

Na próxima sessão será apresentado o embasamento teórico necessário para se ter uma visão de como novos eventos em geral são divulgados, como a presença da atividade física e da tecnologia estão presentes na sociedade atual e como podemos facilitar a vida das pessoas interessadas através da tecnologia.

2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

Ao longo desta sessão será apresentado todo embasamento teórico necessário para o atingimento dos objetivos deste projeto.

2.1 EVENTO

Segundo dicionário *Michaelis* (2017) a palavra Evento da língua portuguesa tem como origem a palavra *Eventus* do Latim e define-se como um acontecimento, sendo esse (festa, competição esportiva, espetáculo) planejado com hora e local determinados, que geralmente atrai um grande público e tem a cobertura da mídia em geral. Para Goldblatt ² (citado por Watt David, p.15, 2007) “um evento especial reconhece um momento único no tempo, com cerimônia e ritual, para satisfazer necessidades específicas”.

Em linhas gerais pode-se interpretar que um evento é algo relevante, que irá acontecer em determinada data e local, podendo ser flexível de forma que possa atender determinados ramos e contextos, alcançando uma diversidade de público e áreas.

2.1.1 Diversificação de eventos

Com uma ampla diversidade de público e áreas, os eventos dos menores aos mais complexos, com diferentes características e objetivos, necessitam de uma boa organização e planejamento para que possam ser executados da melhor forma. De acordo com Silva Mariângela (p. 5):

Para que uma empresa participe ou promova um evento, é necessário que ela adote certos critérios e procedimentos, tais como verificar se o evento se enquadra nos objetivos e em que categoria (promocional ou institucional) ele pode ser utilizado. Também é importante lembrar que a opção por um tipo de evento deve estar em consonância com a elaboração de outros planos de comunicação, para que a mesma imagem gerada nos eventos seja perceptível

² Goldblatt Definição de evento apresentada na obra: **Gestão de Eventos em Lazer e Turismo** apresentada por Watt David C. 2007

quando utilizados os demais meios de comunicação. (SILVA MARIÂNGELA, p. 5).

Para Watt David (2007, p.16) a lista de tipos possíveis de eventos é tão ampla que seria impossível listar todas as suas possibilidades, pois todos os dias existem pessoas vislumbrando novos projetos e possibilidades, com suas características e particularidades.

TABELA 1 – TIPOS DE EVENTOS

Tipos de Eventos	
Apresentações artísticas	Feiras comerciais
Carnavais	Comemorações
Festivais	Competições, torneios e apresentações esportivas
Exposições artísticas	Jogos de guerra
Datas dedicadas ao meio ambiente	Espetáculos de fogos de artifício
Festivais no interior	Maratonas
Recepções	Apresentações aéreas
Aparições de celebridades	Festivais étnicos
Feiras agrícolas	Caminhadas patrocinadas
Visitações a instituições e propriedades	Feiras de animais
Jardins para visitação	Corridas ao redor do mundo
Concursos de bandas	Concursos de beleza
Excursões de trailers	Apresentações teatrais
Viagens de barco	Passeios ecológicos
Roteiros históricos	Ralis motorizados
Mostras em museus	Competições militares
Feiras profissionais	Festas de rua
Festivais de música	Recepções ao ar livre
Seminários educacionais	Feiras
Desfiles	

FONTE: Adaptado por o autor, 2017. WATT DAVID, 2007.

2.1.2 A importância dos eventos

É de suma importância lembrar que, todas as pessoas que estão presentes em um evento gostariam de estar lá, caso contrário não teriam ido,

existem espectadores aos quais um evento é a sua primeira experiência no segmento onde sua experiência será interpretada através de emoções e sensações, podendo trazer no futuro boas ou más recordações daqueles momentos ou até mesmo recordações levadas para toda vida. (WATT DAVID, 2007). De acordo com Watt David (p.17, 2007):

Realizados de forma adequada, os eventos podem ser uma grande emoção; ao contrário, se malfeitos, podem representar uma experiência desagradável para todos os envolvidos. Não se devem poupar esforços para garantir que tudo seja realizado de forma correta, o tempo todo.

Ainda que não seja fácil cada evento deve receber toda a atenção de que necessite e, assim como o cliente é importante e merece o melhor tratamento possível. (WATT DAVID, 2007, p. 17).

Segundo o Ministério do Turismo (2010), o Brasil vem se posicionando como um ótimo destino para efetivação de novos negócios e para realização de eventos, destacando-se por conta de sua recente ascensão tecnológica aliando-se de um país com uma ótima disposição de recursos naturais e culturais. Para o Ministério do Turismo (2010, p.14):

Esse desenvolvimento pode ser exemplificado com o crescimento do setor de feiras, uma excelente ferramenta na comercialização de produtos. As maiores e mais significativas feiras comerciais da América do Sul estão sediadas no Brasil, em especial aqueles referentes aos produtos nos quais o país possui liderança.

O País tem atraído muitos eventos internacionais e, em três anos (2002 a 2005), passou da 21ª para a 11ª posição do ranking dos países que mais realizam eventos internacionais segundo os critérios da International Congress and Convention Association (ICCA) (MINISTÉRIO DO TURISMO, 2010, p.14).

Os eventos contribuem para o aumento da visibilidade do país e as entidades ou empresas envolvidas, além de um ótimo benefício aos clientes que os prestigiam, toda empresa que investe em eventos consegue através deste meio oferecer um apelo maior ao seu público, sendo estas estratégias atraentes as empresas de todo país (SILVA MARIÂNGELA p. 3).

Em entrevista realizada pelo canal *Phorte TV* ³. Apresentou-se a entrevista com Anna Miranda (Sócia Diretora da Empresa Cena & Cenário e AMPM produtora, fundada em 2001), destacou-se:

³ Phorte TV, Canal no Youtube, com apresentação do quadro Conversando Sobre Gestão, que produz conteúdos relacionados a gestão de empresas em geral, apresentado por: Luiz Eduardo Gasparetto

O amplo mercado brasileiro relacionado a eventos, aos quais a AMPM produtora com mais de 15 anos de mercado destaca-se com eventos destinados a grandes empresas, além de menores eventos tais como a produção de casamentos.

Onde cada evento pode apresentar aspectos distintos e os organizadores devem levar em consideração todas as possíveis eventualidades onde sua satisfação sempre estará em evidência (PHORT TV).

Conclui-se que, os eventos de pequeno ao grande porte exercem um papel muito importante no desenvolvimento de nosso país, relacionando empresas e expectadores através de seus eventos.

Para que um evento seja realizado com sucesso, atendendo empresas e clientes, é necessário ter um ótimo planejamento e organização, na próxima sessão serão abordadas as principais características para a organização de um evento.

2.2 ORGANIZAÇÃO DE UM EVENTO

A identificação de todos os pontos necessários para a execução de um bom evento não é tarefa fácil ou pequena, existem princípios básicos ao qual os organizadores de eventos poderão seguir.

Para Watt (2007) existem algumas variáveis que devem ser levantadas primeiramente na organização de um evento:

- Localização geográfica;
- Tamanho da população;
- Idade da população;
- Número de organizações voluntarias;
- Participações da comunidade;
- Capacidade dos organizadores;
- Natureza do local;
- Instalação de equipamentos disponíveis.

2.2.1 Etapas para realização de um evento

Para a execução e planejamento de um evento as etapas a baixo devem ser levadas em consideração:

QUADRO 1 – ETAPAS PARA REALIZAÇÃO DE UM EVENTO

Etapa	Descrição
Geração	Toda a primeira edição de um evento é fruto de uma iniciativa de alguma organização, corporação (empresa), órgão governamental ou até pessoa física. Esta iniciativa de realização de um evento é denominada geração. A partir desta primeira edição, o evento poderá se repetir regularmente ou não. Os que se realizam regularmente poderão ser itinerantes ou fixos quanto à sua cidade, local e sede. Os itinerantes são os passíveis de captação (atração para um destino), já que admitem a mudança de sede.
Captação	Entende-se por captação todas as atividades relacionadas à atração de um evento realizado de forma regular e habitualmente itinerante para uma localidade. Pressupõe uma manifestação de interesse em sediar um evento (candidatura) por parte de um membro associado de organização não turística (exceto no caso de atração de eventos que tenham o turismo como área de atividade), uma competição entre os diversos postulantes e uma tomada de decisão por parte de uma organização hierarquicamente superior ao órgão/membro postulante. Vale lembrar que nem todos os eventos são captáveis
Promoção	As ações relativas à promoção do mesmo são iniciadas posteriormente à captação do evento. Estas ações pretendem a motivação dos potenciais participantes patrocinadores e expositores do evento captado.
Realização	A realização corresponde ao período no qual o evento se desenvolve. Esta fase é precedida pelo pré-evento (fase imediatamente anterior ao evento), no qual os detalhes finais de preparação do evento são acertados: montagem de estruturas específicas (palcos, estandes painéis), decoração, preparação de material para distribuição aos participantes (crachás, pastas, brindes), teste de equipamentos (som iluminação), ensaios e treinamento de servidores (recepcionistas, mestre de cerimônias, garçons). No pré-evento também podem ser desenvolvidas algumas atividades específicas aproveitando a permanência dos participantes na cidade, tais como: cursos, exames e provas de especialidades, festas.
Pós-evento	Após o evento propriamente dito há a fase pós- evento, momento em que as estruturas criadas serão desmontadas. É neste momento também que costuma-se enviar cartas de agradecimento, sendo também realizado o fechamento financeiro do evento.

FONTE: MINISTÉRIO DO TURISMO (2010).

Watt (2007) expõe alguns passos decisivos para a realização de um evento bem-sucedido, os quais são:

- a) Realizar as perguntas iniciais sobre o evento;
- b) Esclarecer e estabelecer os objetivos e as metas do evento;

- c) Desenvolver um estudo de viabilidade e avaliação de seus resultados, produzindo um relatório escrito e um resumo, quando for necessário;
- d) Estabelecer metodologias de planejamento e implantação, elaborando um cronograma;
- e) Garantir o financiamento e quaisquer aprovações necessárias;
- f) Realizar uma pesquisa do público;
- g) Estabelecer as estruturas operacionais e os contratos da equipe necessária;
- h) Desenvolver todo o pré-planejamento e estabelecer sistemas de controle adequados;
- i) Desenvolver a preparação anterior ao evento, por meio de uma força de trabalho eficaz, treinada e de um bom sistema de comunicação;
- j) Realizar a divulgação;
- k) Realizar uma última verificação detalhada e abrangente de todos os preparativos;
- l) Realizar o evento de acordo com o plano, e definir uma estratégia de contingência;
- m) Analisar e avaliar o evento após o seu encerramento, finalizar a contabilidade;
- n) Preparar um relatório detalhado para a equipe do evento.

2.2.2 Papéis na organização de um evento

Em empresas de qualquer segmento, muitas vezes a chave do sucesso é a escolha de uma boa equipe, engajada e comprometida com suas atividades e clientes, para o sucesso na organização de eventos não é diferente, a equipe envolvida é sem dúvidas um dos elementos mais importantes.

Quanto maiores os eventos mais pessoas envolvidas são necessárias, uma liderança eficaz, organizada e dedicada é indispensável, o organizador do evento é um papel primordial no processo e precisa combinar os seguintes aspectos:

- Administrador;
- Planejador;
- Coordenador de informações;
- Especialista em apresentações;
- Consultor de gerenciamento;
- Responsável pelo pessoal;
- Humorista;
- Fonte de energia;
- Coordenador de equipe;
- Tomador de decisões;
- Administrador de crises;
- Pessoa com personalidade;
- Anjo da guarda.

Além de todos os papéis desempenhados pelo organizador do evento, existem papéis aos quais o organizador necessita de suporte, como:

- Observadores;
- Público alvo;
- Participantes do evento;
- Patrocinadores;
- Parceiros políticos.

Os papéis e responsabilidades dentro da organização de um evento, podem ser desempenhados por uma ou várias pessoas, dependendo do porte do evento (WATT, 2007).

2.3 DIVULGAÇÃO E COMUNICAÇÃO DE EVENTOS

Para atingir os objetivos de um evento, é necessária uma divulgação eficiente, a comunicação é um dos principais pilares do sucesso de um evento.

2.3.1 Formas de comunicação em um evento

Para Coutinho (2010, p.51 - 52) a comunicação de um evento pode ser expressada das seguintes maneiras:

- **Comunicação verbal:** método mais comum da comunicação, porém não satisfatória, pois muitas vezes os receptores desta comunicação não dão um retorno sobre seu recebimento;
- **Comunicação não verbal:** é a comunicação mais subjetiva, onde leva em consideração a aparência das pessoas, gestos, expressões, contato visual, entre outros;
- **Comunicação escrita:** método de comunicação mais utilizado, ineficaz se utilizado em excesso, muitas vezes ignorado pois torna-se cansativo e desgastante;
- **Comunicação visual:** método que poderá trazer mais retorno na divulgação de um evento, consiste em: vídeos e logotipos, pode ser utilizado na exibição de produtos e/ou serviços de uma empresa;
- **Comunicação eletrônica:** atualmente pela evolução tecnológica, uma das comunicações mais eficientes e essenciais, onde: o correio eletrônico, dispositivos moveis, internet podem ser utilizados.

Independente das formas utilizadas para comunicação, existem fatores básicos da comunicação que devem ser seguidos: uma comunicação clara, concisa, completa, cortês e direta (COUTINHO 2010, p.53).

2.3.2 Meios para a divulgação de um evento

Para condução da comunicação efetiva em um evento, existem os meios de comunicação que são utilizados como condutores da informação e devem ser escolhidos dependendo do público alvo para o evento.

Segundo Matias ⁴ (2004, p. 118-119 citado por COUTINHO, 2010 p. 53 - 54) os meios de comunicação mais utilizados nos eventos são:

- **Jornais, revistas, rádios e TV:** a assessoria de imprensa pode enviar sugestões de pauta e agendar entrevistas coletivas, quando aceitas pelos editores e jornalistas serão divulgadas gratuitamente nos veículos de comunicação;
- **Cartaz:** mensagem rápida e direta, com linguagem clara e objetiva, além de um visual atraente e criativo, sendo um dos meios mais usados para divulgação de eventos;
- **Folder, informativo e folheto:** não possui um retorno de público satisfatório, divulga apenas as mensagens básicas e deve ser entregue de forma direta;
- **Mala direta:** consiste em transmitir ao público em potencial via: correio, folhetos ou circulares;
- **Diálogo:** utilizado em *telemarketing*, para transmissão de mensagens claras e objetivas, criando um diálogo padrão de comunicação, onde o horário para sua utilização deve ser respeitado;
- **Painéis, outdoors e backlights:** são utilizados para uma abrangência coletiva, quando o público-alvo é a comunidade como um todo;
- **Press release:** instrumento dirigido exclusivamente para a imprensa escrita e eletrônica, no intuito de despertar o interesse dos jornalistas em divulgar matérias sobre o evento;
- **Internet:** por meio da criação de uma *homepage* do evento, a qual pode ser utilizada pelo público para proceder inscrições e reservas;
- **Buss-doors:** painéis colocados na parte traseira de ônibus;
- **Parajet:** utiliza-se de um parapente motorizado, que leva uma faixa contendo características do evento, é utilizado para atingir pessoas próximas à orla marítima;

⁴ MATIAS, Marlene. **Organização de eventos: procedimentos e técnicas**. 3ª ed. Barueri: Manole, 2004.

- **Dirigível:** serve apenas para consolidar a marca do evento, pois não permite maiores dados;
- **Rede de TV interna e/ou alto-falantes:** cada vez mais presentes em condomínios, clubes, aeroportos, também podem ser uma excelente alternativa na divulgação de eventos;
- **Bike-door:** mesmo sistema utilizado no *bus-door*, só que também pode ser colocado na parte frontal de bicicletas;
- **Man-door:** pessoa que se veste com um grande cartaz, carrega balões ou faixas.

2.3.3 Divulgação de eventos e a era da informação

Como visto anteriormente a divulgação de eventos compõem-se de: uma linguagem de comunicação e um meio de divulgação. Na divulgação dos eventos a era da informação ou transformação tecnológica, vem tendo um efeito positivo no segmento. Para Martin (2015):

Estamos na Era do Conhecimento ou na Era da Informação, por ser o conhecimento, ou a informação, o fato que mais agrega valor às organizações atualmente. A sociedade vive um período de mudanças profundas e radicais em todos os níveis – sociais cultural e econômico e com uma velocidade surpreendente (MARTIN, 2015).

A era da transformação digital está possibilitando com que o consumidor seja o protagonista, com voz ativa para participar e interagir diretamente com os administradores dos eventos.

Vários mecanismos são providos através da era do conhecimento, que podem ser utilizados para enriquecer e agregar cada vez mais na qualidade do evento a ser realizado, em todas as fases do evento a equipe envolvida na organização e os possíveis espectadores, podem realizar a troca de informação e conteúdo de maneira rápida, estas interações podem ser vistas através de:

- O organizador do evento pode criar blogs, páginas, grupos dos eventos em redes sócias, onde poderá postar noticiais, vídeos e gravações de eventos anteriores ou materiais relevantes do evento em questão;
- A agenda atualizada do evento, pode ser disponibilizada;

- Podem ser realizados debates e enquetes para os espectadores do evento, enriquecendo e trazendo insumos ou *feedbacks* que o organizador poderá utilizar para melhorar ainda mais o evento ou eventos futuros;
- Famosos ou influenciadores podem fazer parte das discussões tornando o evento cada vez mais atrativo;
- A comunicação regular através de notificações, alcançando o público de forma direta e objetiva.

Através de todos os benefícios da tecnologia, compreende-se um grande auxílio em todos os aspectos da divulgação de eventos (MARTIN, 2015).

Em entrevista realizada por Martin (2015) à Líbia Macedo ⁵:

Além do que hoje, na era da modernidade, equipamentos surgem e a mobilidade tornou-se uma poderosa máquina de inovação, divulgação, complementaridade, participação entre outras. Por exemplo, o celular tornou-se uma nova mídia com formatos, conteúdos e pautas de consumo próprios; em essência, uma nova janela de exploração ou quarta janela para as mídias convencionais. Nesse sentido até para a divulgação dos eventos, temos que aproveitar e entender essas novas mídias, a bem do que quem “pilota” toda essa tecnologia é uma nova geração de espectadores, leitores, ouvintes cuja primeira mídia é o celular, e que carrega este equipamento o dia inteiro.

Com isso, existe uma interatividade de participantes que a tecnologia possibilita que muitas informações cheguem on time até nos. Fazemos tudo agora a quatro mãos, e se não o fizermos perdemos nossos fãs e frequentadores, pois estes espectadores deixam de ser o que e se tornam também produtores e atuantes na gestão de conteúdo, sendo participantes ativos e não passivos.

Portanto, a tecnologia, veio a auxiliar e inovar, e consegue dar abrangência muito maior aos eventos, mantê-los vivos durante mais tempo e como plataforma visível de que o público pode ser coautor das ações. Sem medo da tecnologia pois ela não matará os eventos presenciais, tampouco é o bico papão; é nossa aliada para manter as pessoas com vontade de conhecer in loco pessoas de comunidades virtuais, visitantes de feiras na net, grupos de discussão e etc (MARTIN, 2015).

⁵ Macedo é empresaria, organizadora de eventos, coordenadora do curso de pós-graduação em eventos e marketing esportivo e autora do www.dicaeventos.com

2.4 A TÉCNOLOGIA NO COTIDIANO DAS PESSOAS

A tecnologia está cada vez mais presente no cotidiano das pessoas, vive-se a era da informação, influenciando a maneira de viver das pessoas.

2.4.1 Dispositivos móveis

Dispositivos móveis são aparelhos portáteis utilizados no cotidiano das pessoas que reúnem em um só dispositivo, inúmeras funcionalidades que tornam cada vez mais dinâmicas as tarefas que no passado eram difíceis e demoradas, tais como: agenda, compromissos, mensageiro, entretenimento e etc. Para Santos (2012) a definição de dispositivo móvel é:

Um dispositivo móvel, designado popularmente em inglês por handheld é um computador de bolso habitualmente equipado com um pequeno ecrã (output) e um teclado em miniatura (input). Em alguns aparelhos, o output e o input combinam-se num ecrã táctil (touchscreen) (SANTOS, 2012).

A história dos dispositivos móveis vem muito além do que se imagina, pensando em melhorar a comunicação e a vida das pessoas, por volta de 1947 engenheiros tiveram a ideia da comunicação entre telefones sem nenhum fio, porém pela falta de recursos e tecnologia a ideia não saiu da teoria. Foi somente em 1973 que foi realizada uma chamada de um dispositivo conhecido por celular, para um telefone fixo pela empresa ainda existente Motorola.

Aos poucos os dispositivos móveis foram melhorados, além de realizar chamadas foram recebendo cada vez mais funcionalidades, tais como: SMS, displays coloridos, jogos e etc, até chegar-se aos celulares modernos conhecidos nos dias de hoje, que contém inúmeros aplicativos e facilidades. SANTOS (2012).

FIGURA 1 – DISPOSITIVOS MÓVEIS



FONTE: www.codigofonte.net (2016).

Os dispositivos móveis mais conhecidos e comuns são os:

- **Smartphones:** do inglês (telefone inteligente), para o dicionário *Michaelis* (2017): *smartphone* ou aparelho celular, é provido de sistema operacional que possui algumas características mínimas de hardware e software que possui a conexão com a rede de dados para acesso à internet.
- **Tablets:** possui as funcionalidades semelhantes a um *smartphone*, em formato de prancheta, que pode ser utilizado para o acesso à internet, organização de seus afazeres pessoais, visualização de redes sociais, vídeos, leituras em geral e etc. SANTOS (2012).

2.4.2 Sistema operacional Android

FIGURA 2 – ANDROID



FONTE: <https://developer.android.com> (2017).

Os diferentes dispositivos móveis presentes no mercado possuem distintos sistemas operacionais, dentre eles o sistema operacional *Android*, sistema mantido pelo *Google*, que possui a vantagem de ter seu código fonte totalmente livre, um dos fatores de sucesso perante aos seus concorrentes, possibilitando desenvolvedores e fabricantes a sua estilização e personalização (GLAUBER, 2015, p.17).

Para Glauber (2015):

O *android* está presente em mais de um bilhão de dispositivos, principalmente em smartphones e *tablets*, mas também pode ser encontrado em muitos outros dispositivos, como automóveis, TVs, relógios e etc. seu código-fonte é distribuído sob licença da *Apache*, e isso permite que qualquer fabricante de aparelhos o utilize em seus produtos, faça as modificações que desejar e não obriga compartilhar essas mudanças com seus concorrentes (GLAUBER, 2015, p. 17).

Em pesquisa realizada pelo *Gartner* (2015) mostra-se a liderança absoluta da utilização do sistema operacional *Android* em dispositivos móveis, totalizando uma fatia de 86,2% do mercado mundial, tornando-se uma grande oportunidade de negócio o desenvolvimento de novos aplicativos para o sistema operacional.

A TABELA 2 apresenta uma comparação do mercado entre o *Android* e seus concorrentes.

TABELA 2 – ANDROID VS OUTROS SISTEMAS OPERACIONAIS PARA DISPOSITIVOS MÓVEIS

Sistema Operacional	2Q ⁶ - 2016	2Q % - 2016
<i>Android</i>	296,912.8	86.2%
<i>ios (Apple iphone)</i>	44,395.0	12.9%
<i>Windows</i>	1,971.0	0.6%
<i>Blackberry</i>	400.4	0.1%
Outros	680.6	0.2%

FONTE: Adaptado e traduzido por o autor, 2017. GARTNER, 2016.

Desde sua criação o *Android* tem evoluindo em suas versões, as quais criadas até maio/2017 são:

FIGURA 3 – VERSÕES DO ANDROID



FONTE: <https://www.jsys.co/android-flavors-and-its-features/> (2017).

2.4.3 A conectividade da internet e os dispositivos móveis, as tecnologias que estão mudando a vida das pessoas

Milhões de *smartphones* com acesso à internet espalhados pelo planeta, a tecnologia móvel está transformando a vida das pessoas, a

⁶ 2º Quarter – Entre 1 de Abril e 30 de Junho

diminuição dos custos, o preço cada vez mais acessível, aliado com todas as vantagens presentes nos dispositivos móveis, estão tornando a aquisição destas tecnologias uma realidade, tornando a vida das pessoas cada vez mais conectada.

Segundo pesquisa realizada pelo (IBGE, 2015), no Brasil a utilização de dispositivos móveis para o acesso à *internet* foi de 92,1% dos lares brasileiros, mostrando também uma queda de 6,5% do acesso à rede por microcomputadores.

O uso das tecnologias móveis e a *internet*, proporcionam: portabilidade, usabilidade, inúmeras funcionalidades, conectividade e etc. Para Ramos (2014):

Desde que nos deparamos com a internet uma série de funções inauguradas por este advento veio facilitar a vida das pessoas, não só a comunicação se tornou mais ágil e fácil, como se tornou um meio facilitador das atividades realizadas no nosso dia a dia, pois por intermédio desta tecnologia é possível fazer praticamente tudo sem que tenhamos a necessidade de sair de casa, como por exemplo, a efetuação de compras, tanto de alimentos, como medicamentos, roupas, calçados, etc. Também podemos realizar transações bancárias sem ter que ir até o banco, o que é um ato muito importante visto que perante os perigos de assalto conseguimos realizar funções dentro de casa sem que coloquemos nossa própria vida em risco, e mais interessante ainda é podermos realizar cursos à distância, atualmente podemos nos qualificar para o mercado de trabalho, sem que aja a necessidade de termos que nos deslocar até um determinado local. Tudo isso que citamos até agora são apenas algumas das facilidades que a internet proporcionou a vida humana, se formos pensarmos na realidade é impossível numerar todos os dispositivos que temos ao nosso alcance graças a este advento tecnológico. (RAMOS, 2014).

Em estudo apresentado pela *Cisco Mobile Visual Networking Index*⁷ (2016), desde o ano 2000 onde o primeiro dispositivo móvel integrado com câmera foi apresentado, o número de usuários quintuplicou, a pesquisa estima que em 2020 haverá 5,5 bilhões de usuários móveis, o que representa 70% da população mundial, fatores como o aumento exponencial dos dispositivos, vídeos online, conteúdos interativos e redes móveis 4G são responsáveis pelo

⁷ O estudo *Cisco VNI Global Mobile Data Traffic Forecast (2015-2020)* baseia-se em previsões e estimativas feitas pela própria Cisco com relação a adoção de aplicações móveis, minutos de uso e de velocidade de transmissão de dados. Elementos facilitadores essenciais como velocidade de banda larga móvel e a potência de computação do dispositivo também são considerados nas projeções e conclusões do *Cisco VNI Mobile*.

aumento no tráfego de dados móveis mundiais, segundo pesquisa apresentada:

“Com um aumento tão expressivo de bilhões de pessoas e coisas sendo conectadas, a mobilidade é o principal responsável pela transformação digital que está ocorrendo mundialmente”, afirmou Doug Webster, vice-presidente de *marketing* de provedores de serviços da Cisco. “Será necessário avançar em termos de inovações em celulares, como as tecnologias 5G e *Wi-Fi*, para atender às necessidades de escala, as preocupações com segurança e as demandas dos usuários. Os avanços da IoT⁸ trarão cada vez mais benefícios para as pessoas, para os negócios e para a sociedade”. (CISCO MOBILE VISUAL NETWORKING INDEX, 2016).

As tecnologias móveis estão presentes em inúmeras áreas, além do que a maioria das pessoas estão habituadas a ver, como os aplicativos e redes sociais.

A IoT, está presente em inúmeros dispositivos ao nosso redor, para IBM (2017) a era da internet das coisas chegou, dispositivos inteligentes utilizam sensores, conseguem realizar a conexão com a internet em soluções integradas, controladas de forma independente por um sistema operacional, tornando inúmeros dispositivos interligados entre si, exemplo os relógios inteligentes de monitoramento de atividades físicas, que podem estar conectados com as redes sociais, proporcionam em tempo real a interatividade do seu usuário com o mundo “tecnológico” (IBM, 2017).

As tecnologias podem ser utilizadas como uma poderosa ferramenta de trabalho e aprendizado, possibilitando a sua utilização em vários campos do conhecimento, proporcionando um grande ganho para nossa sociedade, tais como:

- **Telemedicina:** esse tema começou a tomar relevância a partir da década de 90 e consiste na interação entre profissionais da saúde (médicos) e seus pacientes, onde toda interação e tratamentos podem ser realizados e transmitidos para os pacientes por ferramentas em dispositivos móveis através de: textos, sons, imagens ou vídeos. (TELEMEDICINA MORSHCH, 2016);

⁸ IoT (*Internet of Things*) - A internet das coisas;

- **Educação:** na área educacional, percebeu-se a necessidade de acompanhamento da tecnologia, onde destaca-se como grande aliado do processo de ensino e aprendizagem para as novas gerações, pois está auxiliando os professores a mediar os conteúdos e envolver os alunos ao aprendizado. Cada vez mais os aplicativos se tornam intuitivos e acessíveis, favorecendo o compartilhamento das informações, estimulando também o desenvolvimento cognitivo dos alunos, além disso os dispositivos proporcionam economia, pois muitos dos materiais que antes eram impressos, são utilizados na forma digital, por meio de sistemas integrados com os dispositivos dos alunos, o professor possui controle sobre a atenção, pode realizar enquetes, e até mesmo visualizar as telas dos dispositivos dos alunos, tornando uma aula dinâmica e segura. (POSITIVO SEDUC, 2014).

Inúmeros exemplos poderiam ser citados para utilização das tecnologias dos dispositivos moveis para melhoria do cotidiano das pessoas, pensando em qualidade de vida na próxima sessão serão apresentados aspectos de como a atividade física auxilia na qualidade de vida das pessoas.

2.5 EXERCÍCIOS FÍSICOS NO COTIDIANO DAS PESSOAS

Os exercícios físicos estão presentes na vida das pessoas desde crianças, onde jogava-se bola com os amigos, brincava-se no parque, entre outras atividades, nesta sessão será ressaltada a importância da atividade física.

2.5.1 História e definições

A seguir serão demonstradas algumas definições importantes sobre exercícios no cotidiano das pessoas:

- **Saúde:** para OMS (Organização Mundial de Saúde) em 1948 a saúde era “o estado de completo bem-estar físico, mental e social e não a mera ausência de doenças”, porém ao passar do tempo o conceito foi melhorado, englobando ainda mais pontos como bem-estar e aptidão física, sendo assim definido como: “um bom condicionamento, bem-estar físico, bom relacionamento psicoemocional e entusiasmo para os relacionamentos sociais. ” (SILVA LUIZ, 2015);
- **Saúde física:** é o bom condicionamento físico, com equilíbrio dos sistemas vitais do organismo, sendo assim livre de doenças físicas, com energia e disposição para a execução de atividades físicas de forma sustentável por um longo tempo da vida. (SILVA LUIZ, 2015);
- **Prevenção de doenças:** conceito utilizado para se evitar doenças, prolongando a vida, desenvolvendo uma saúde física e mental eficiente e harmoniosa. O exercício físico traz diversos ganhos e equilíbrio ao organismo, melhorando a capacidade muscular, cardiorrespiratória cardiovascular, prevenindo diversas doenças. (SILVA LUIZ, 2015);
- **Atividade física:** é conceituada como qualquer movimento corporal, sendo esse não especificamente voltado em aprimorar a aptidão física de uma pessoa. (SILVA LUIZ, 2015);

- **Exercício físico:** podem ser compreendidos como atividades físicas planejadas, sendo assim destinadas a aprimorar o condicionamento e a aptidão física de um indivíduo, associados ou não a melhora da saúde, mas sim a capacidade atlética e desempenho, os exemplos mais comuns que podemos encontrar incluem: natação, musculação, corrida, ginástica, lutas e etc. (SILVA LUIZ, 2015);
- **Condicionamento físico:** um percentual de gordura adequado, capacidade respiratória, músculos em um ótimo estado, podem trazer um bom condicionamento físico, consequentemente trazendo qualidade de vida as pessoas, para pesquisadores canadenses liderado pela professora *Stephanie Studenski* avaliaram o nível de condicionamento físico, pode refletir o quanto de vida uma pessoa poderá ter. (SILVA LUIZ, 2015).

2.5.2 A prática de exercícios físicos na atualidade

Como apresentado anteriormente a prática de exercícios físicos não é algo somente estético, mas sim um fator primordial para qualidade e longevidade da vida das pessoas, com a prevenção de doenças e uma melhor saúde mental.

Com o passar dos dias a sociedade possui menos tempo para realização da prática de exercícios físicos, em pesquisa realizada pelo Ministério do Esporte do Brasil (2013), cerca de 45,9% da população é sedentária, ou seja, não pratica nenhum tipo de exercício. Isso pode ser considerado um problema para a população, pois o exercício pode prevenir doenças e trazer uma boa qualidade de vida para as pessoas.

A pesquisa apresentou que 27,2 % das pessoas sedentárias afirmam que não praticam exercícios físicos por não possuírem tempo para a realização e cerca de 35,7% não tem interesse em praticar nenhum tipo de exercício, porém a pesquisa apresentou dados relativamente bons, pois cerca de 54,1%

da população brasileira apresenta um nível de atividade ou realiza algum tipo de exercício físico, onde cerca de 12,3% utilizam o espaço de academias para realização dos exercícios.

2.5.3 Academias de ginástica e musculação

Pensando na qualidade de vida das pessoas e em um mercado que está a emergir, as academias de musculação e ginástica vêm sendo muito bem vistas por empresários de todo Brasil, sendo para toda parte da população que já pratica algum tipo de exercício físico, ou até mesmo para auxiliar pessoas que se encontraram no sedentarismo, as academias são uma ótima forma de realização de exercícios em geral.

A origem das academias é muito antiga, existem relatos que a origem do nome “Academia” surgiu antes mesmo de Cristo, segundo *Capinussú & Costa* ⁹ (1989 citado por ANTUNES, 2012):

Platão criou em 387 a.C. uma escola em homenagem ao herói ateniense *Academus*, onde havia o ensino de práticas esportivas e lúdicas entre outras, e esse local recebeu o nome de *Akademia*. As academias, conhecidas como ginásios de esportes, existem desde o século passado quando o alemão, professor *Attila*, montou em 1867, em Bruxelas, uma instituição destinada ao ensino da cultura física com aparelhos. Novos estabelecimentos, onde se praticava atividades físicas em salas fechadas foram surgindo progressivamente na França e, posteriormente, nos Estados Unidos onde marcaram época, principalmente com a atividade de halterofilismo. (ANTUNES, 2012).

As academias oferecem o acompanhamento de profissionais especializados, para o desenvolvimento de seus alunos, além de oferecerem diversos tipos de modalidades como: musculação, danças, artes marciais, natação e etc.

Segundo SEBRAE em 2014, o Brasil ficou em segundo lugar em número de academias, perdendo apenas para os Estados Unidos, com um crescimento de 29% de estabelecimentos brasileiros no período entre 2009 e 2012. Mesmo com Brasil possuindo uma população com um grande percentual

⁹ CAPINUSSÚ, J.M., COSTA, L.P. **Administração e marketing nas academias de ginástica e musculação**. São Paulo, Ibrasa, 1989. 78p.

de sedentarismo, os brasileiros estão mostrando cada vez mais interesse para cuidar de sua saúde e seu corpo, através de academias de musculação e *fitness* (RODRIGUES, 2014).

Para Rodrigues, (2014):

“Por trás desse fenômeno está a preocupação com um corpo saudável e atlético, que alimenta um mercado bilionário. Um diagnóstico sobre o setor feito pelo Sebrae revela que as 21.760 academias brasileiras têm 2,8 milhões de alunos matriculados. O segmento gera aproximadamente 317 mil empregos formais para profissionais de educação física e movimenta cerca de R\$ 2,45 bilhões por ano. O crescimento de 29% em três anos representou a criação de 4.948 novos negócios no período.”. (RODRIGUES, 2014).

2.5.4 A musculação e o fisiculturismo

Quando se pensa em uma atividade física para melhorar a estética e a qualidade de vida, a musculação é uma ótima opção, as pessoas procuram uma academia de musculação para: melhorar o seu condicionamento, reduzir a quantidade de gordura corporal, definir o corpo, ganhar ou perder peso, adequando as cargas e as intensidades dos exercícios para cada indivíduo, com base na idade, peso, sexo e histórico atlético.

Acredita-se que o surgimento da musculação ocorreu na Grécia antiga, através de rochas marcadas, que eram utilizadas para levantamento de peso, com o passar dos anos o culto ao corpo (fisiculturismo) ou termo em inglês *bodybuilding*, transformou-se em um vício para muitas pessoas, a primeira competição que temos algum tipo de registro oficial, aconteceu em Londres no ano de 1901 onde 156 atletas participaram, o torneio na época era chamado de “O físico mais fabuloso do mundo”, com o nome atual de *Mr. Olympia* e foi idealizado por *Eugene Sandow*, que é considerado o pai da Musculação. (GIANOLLA).

Para participar em competições de fisiculturismo é necessário o atleta estar vinculado a uma federação relacionada ao esporte, atualmente existem várias federações, como por exemplo: *National Amateur Body-Building Association* (NABBA), Federação Internacional de *Bodybuilder* (IFBB) ou *World Fitness Federation* (WFF). (FILHO, 2013).

2.6 A TECNOLOGIA A FAVOR DA SAUDE, ACADEMIAS E MUSCULAÇÃO

Como visto, a tecnologia e os exercícios físicos estão presentes cada vez mais na vida das pessoas, o mercado já oferece soluções de destaque voltadas a este público, tais como:

2.6.1 Gympass

FIGURA 4 – GYMPASS



FONTE: www.gympass.com (2017).

Em reportagem apresentada pela Isto é dinheiro, Drska (2016), o *Gympass*, *startup* criada em 2012, trouxe para o Brasil através de moldes norte-americanos um serviço onde o seu usuário “cliente” pode acessar uma rede de academias, comprando diárias avulsas ou pacotes mensais com diárias ilimitadas.

Além dos seus usuários poderem aderir diretamente a plataforma do *Gympass*, através de seu site ou aplicativo mobile, o *Gympass* oferece planos corporativos, beneficiando empresas e empregados.

Os principais benefícios da plataforma são:

- O aluno não fica preso para a realização de suas atividades em uma só academia, podendo frequentar inúmeras academias espalhadas pelo Brasil;
- Mesmo em uma viagem o aluno poderá utilizar o *Gympass* em academias da região;
- Os planos empresariais podem incentivar funcionários a saírem do sedentarismo, encorajando assim a prática de exercícios físicos;

- Através de seu Smartphone o aluno consegue encontrar uma academia mais próxima e gerar o passe que poderá utilizar para prática de exercícios físicos.

2.6.2 MyFitnessPal

FIGURA 5 – MYFITNESSPAL



FONTE: www.myfitnesspal.com (2017).

O *MyFitnessPal* é uma plataforma online para contagem de calorias, onde vários usuários utilizam de forma comunitária, ajudando um ao outro a realizar o controle de peso. Para o *MyFitnessPal* (2017) a perda de peso deve ser feita de forma saudável:

Perca peso de forma saudável, nós acreditamos e os estudos médicos comprovam - que a melhor maneira de perder peso e nunca mais recuperar é simplesmente controlar os alimentos que você come. Equipamentos complexos e dietas da moda não funcionam. Por isso, criamos um site e aplicativos móveis gratuitos que facilitam a contagem de calorias e o controle de alimentos. No *MyFitnessPal.com*, queremos garantir que você registre suas refeições da forma mais rápida e fácil possível. Pois quanto mais fácil for para você, mais você se mantém no caminho certo e assim chegará mais perto das suas metas de emagrecimento. (MYFITNESSPAL, 2017).

As principais vantagens da plataforma segundo *MyFitnessPal* (2017), incluem:

- A possibilidade de através do seu site ou aplicativo gratuito (*Android* ou *iPhone*) o controle alimentar de maneira simplificada;
- A possibilidade de encontrar ou criar um banco de dados alimentar completo e customizado;

2.7 SOFTWARES SEMELHANTES – SISTEMAS DE GERENCIAMENTO DE EVENTOS

Nesta sessão serão apresentados *softwares* de mercado que possibilitam a divulgação e gerenciamento de eventos.

2.7.1 Catraca Livre

Aplicativo voltado a divulgação de eventos culturais, onde é possível encontrar shows, teatros, cinemas, exposições, baladas, cursos e palestras. O aplicativo é uma espécie de portal de notícias e informações genéricas.

Suas principais características são:

- Encontrar eventos mais próximos da sua localização;
- Filtrar os tipos de eventos que você mais gosta;
- Acessar seus eventos favoritos *off-line*. (CATRACA LIVRE, 2017).

2.7.2 Eventbrite

Plataforma *web* e *mobile* utilizada para a criação de eventos por um usuário cadastrado, que possibilita a pesquisa de eventos de música, gastronomia, aulas, conferências, eventos gratuitos e etc. Possibilitando aos organizadores de eventos acompanhar suas vendas, estatísticas e registrar participantes dos seus eventos.

Suas principais características são:

- Visualizar eventos populares e recomendados;
- Visualizar compartilhar eventos com amigos;
- Possibilitar a compra bilhetes para eventos;
- Possibilitar o registro dos eventos para futura visualização;
- Visualizar os detalhes de cada evento, incluindo mapas e direções. (EVENTBRITE, 2017).

2.7.3 Eventool

Plataforma *web* paga, utilizada para a criação de aplicativos específicos para um evento, voltada para a criação de grandes eventos.

Suas principais características são:

- Criação de agenda;
- Cadastro de palestrantes;
- Publicação de documentos e notícias;
- Utilização de mapas e pontos de interesse;
- Administração para criar aplicativo do evento;
- Informações e anúncios e patrocínio;
- Interatividade com e entre os possíveis visitantes;
- Suporte para criação de um site para o evento. (EVENTOOL, 2017).

2.7.4 Comparação entre os softwares semelhantes

As principais diferenças entre os softwares semelhantes e o Maromba Events são:

TABELA 3 – COMPARAÇÃO ENTRE OS SOFTWARES SEMELANTES

Característica	Maromba Events	Catraca Livre	Enventbrite	Eventool
Geral				
Custo	Gratuito	Gratuito	7,99% do ingresso	Plano Standard: €750/anual Avançado: €950/anual
Administrador web				
Permite organizador de evento administrar e cadastrar seus eventos	Sim	Não	Sim	Sim
Possibilita organizador do evento	Sim	Não	Não	Sim

notificar usuários do aplicativo				
Eventos voltados ao esporte de musculação e <i>fitness</i>	Sim	Não	Não	Não
Cadastro de atletas	Sim	Não	Não	Não
Cadastro de competições do evento	Sim	Não	Não	Não
Aplicativo				
<i>Android</i>	Sim	Sim	Sim	Sim
Nota – <i>Google play</i>	Não	4,2	4,4	Não
<i>Login</i>	Sim	Não	Não	Sim
<i>Login Facebook</i>	Sim	Não	Não	Sim
<i>Login Google</i>	Sim	Não	Não	Sim
Notificação	Sim	Não	Não	Sim
Possibilita ao usuário configurar as notificações de eventos relevantes	Sim	Não	Não	Não

FONTE: o autor, (2017).

Na próxima sessão serão apresentados todos os aspectos e o conceito das metodologias necessárias para a concepção e desenvolvimento do sistema Maromba *Events*, além das tecnologias e ferramentas envolvidas no processo.

3 MATERIAIS E MÉTODOS

Nesta sessão são apresentadas as metodologias, ferramentas e tecnologias utilizadas para o desenvolvimento do projeto Maromba *Events*.

3.1 METODOLOGIA

O projeto Maromba *Events* utilizou como metodologia para condução de projeto, o RUP (*Rational Unified Process*) onde será elaborado todos os planos para a condução de atividades, risco e recursos, para o desenvolvimento e modelagem de softwares será utilizada a linguagem *Java* e a Linguagem de Modelagem Unificada (UML), que será utilizada em toda engenharia de software necessária para concepção do sistema.

A solução foi modularizada em:

- **Módulo Administrativo Web:** irá utilizar a linguagem de programação *Java*, utilizando a especificação *Web Java Server Faces* (JSF), juntamente com *Spring Security Framework* para camada de segurança, em sua camada de persistência será utilizado JPA (*Java persistente API*) com banco de dados *MySQL*.
- **Módulo Aplicativo Mobile (*Android*):** irá utilizar a linguagem de programação *Java*, conforme adaptação e especificação do *SDK* (*Software Development Kit*) *Android*. Para autenticação, publicação e notificação no aplicativo será utilizada a *API* de desenvolvimento *Google Firebase*, utilizando integração com *Facebook* e *Google*.

A camada de integração entre os módulos do sistema, será realizada através de *Web Services Rest*.

Nas próximas subseções, todos os detalhes das metodologias utilizadas e aplicadas serão demonstrados.

3.2 LINGUAGEM DE MODELAGEM UNIFICADA - UML

Para o desenvolvimento do Maromba *Events*, ambos os módulos Administrativo Web e Aplicativo Mobile (*Android*) utilizarão das especificações da UML para sua modelagem, a UML (*Unified Modeling Language*) ou em português Linguagem de Modelagem unificada é a linguagem utilizada para a especificação, construção, visualização e documentação de artefatos no desenvolvimento do sistema.

A UML é promovida pelo *Object Management Group* (OMG) e possui contribuições e direitos autorais de empresas como: *IBM*, *Microsoft*, *Oracle* entre outras, o objetivo principal da UML é na definição de uma linguagem padrão, independente da linguagem de programação utilizada. Fornecendo assim, uma poderosa ferramenta a especificação de um sistema. (VIDEIRA; SILVA, 2001, cap.4).

Os principais artefatos produzidos pela UML são:

- Diagrama de casos de uso e suas descrições;
- Diagrama de classes;
- Diagrama de sequência;

Todos os artefatos UML produzidos para o Maromba *Events* poderão ser encontrados nos apêndices do documento.

.

3.3 MODELO DO PROCESSO DE ENGENHARIA DE SOFTWARE – RUP

A metodologia de gerenciamento de projetos utilizada para a condução do projeto Maromba *Events* foi adaptada e baseada na metodologia RUP (*Rational Unified Process*).

Segundo (Videira; Silva 2001, cap.10) RUP é uma metodologia de engenharia de software e possui algumas características:

- Metodologia iterativa, divide o processo de gestão e desenvolvimento de software em fases;

- Propõe a gestão integrada de requisitos desde a sua identificação até a implementação;
- Propõe o desenvolvimento de software baseado em arquitetura de software e componentes;
- Defende a modelagem visual;
- Propõe o controle de qualidade permanente.

Videira e Silva (2001, cap.10) exemplificam as iterações do RUP como:

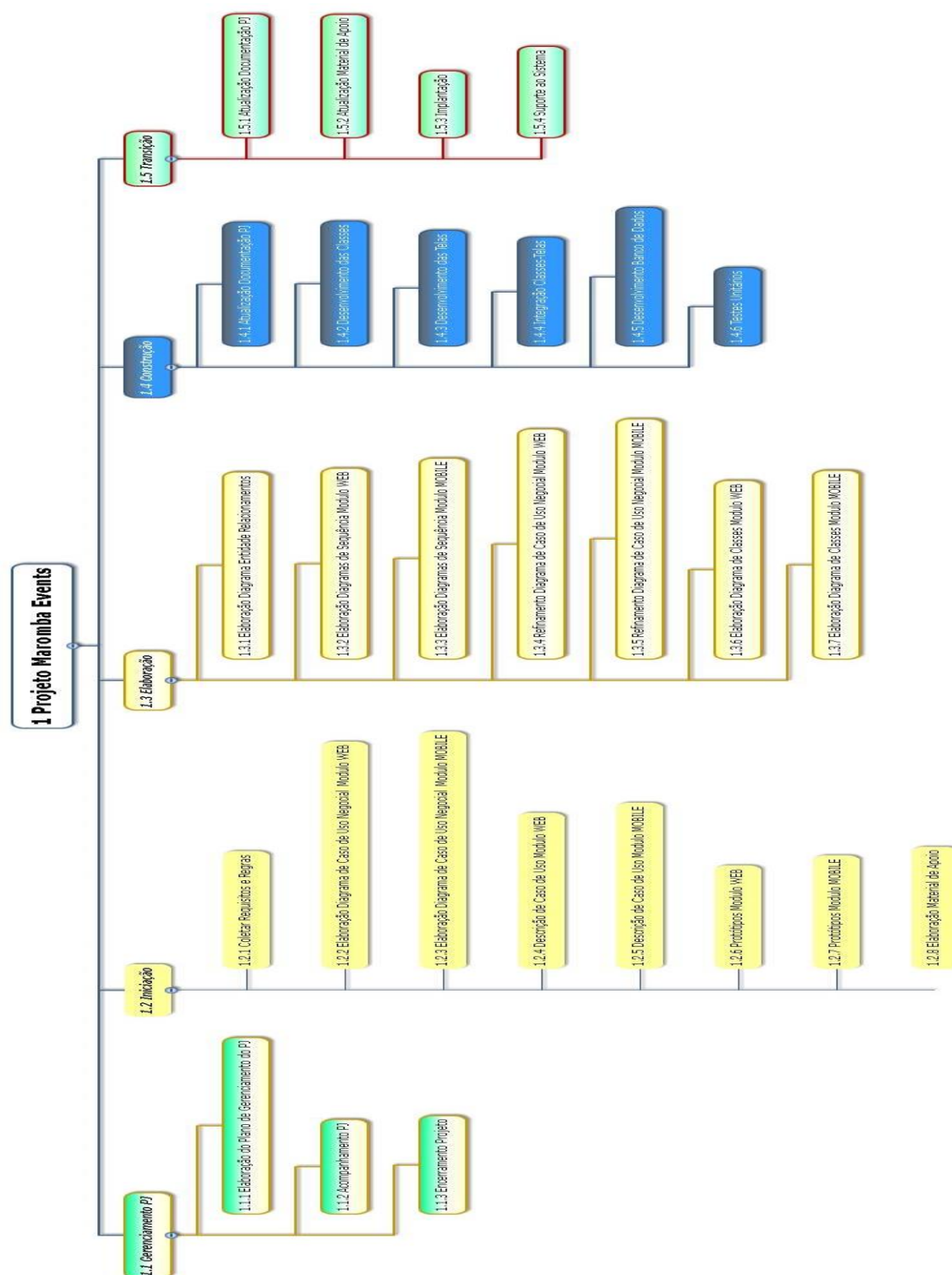
- **Concepção:** tem como o objetivo no levantamento dos objetivos e estimativas para desenvolvimento do sistema, em consenso com as partes envolvidas, além dos levantamentos de risco e recursos necessários;
- **Elaboração:** tem como objetivo principal a arquitetura e detalhamento do sistema e na finalização do planejamento do projeto;
- **Construção:** é a fase onde o objetivo é o desenvolvimento e produção do software. Realizando suas integrações e garantindo a qualidade do software que será entregue;
- **Transição:** é a fase onde o produto de software desenvolvido é entregue ao cliente, conforme todas as especificações levantadas durante o projeto. Nesta fase também é elaborada as documentações necessárias para a utilização do sistema.

3.3.1 Plano de atividade

As atividades do projeto *Maromba Events* serão conduzidas e monitoradas através da Estrutura Analítica de projetos (EAP) ou do inglês WBS (*Work Breakdown Structure*), que proporciona de forma visual as divisões das iterações do RUP, demonstrando todas as atividades e tarefas necessárias para o projeto, facilitando a gestão e o controle dos testes do projeto.

A FIGURA 6 demonstra a WBS utilizada na gestão das atividades do Maromba Events:

FIGURA 6 – WBS ATIVIDADES DO PROJETO MAROMBA EVENTS



FONTE: O autor, (2017).

A FIGURA 7 demonstra a relação de tarefas baseadas no gráfico de Gantt.

FIGURA 7 – GANTT RELAÇÃO DE TAREFAS E CRONOGRAMA

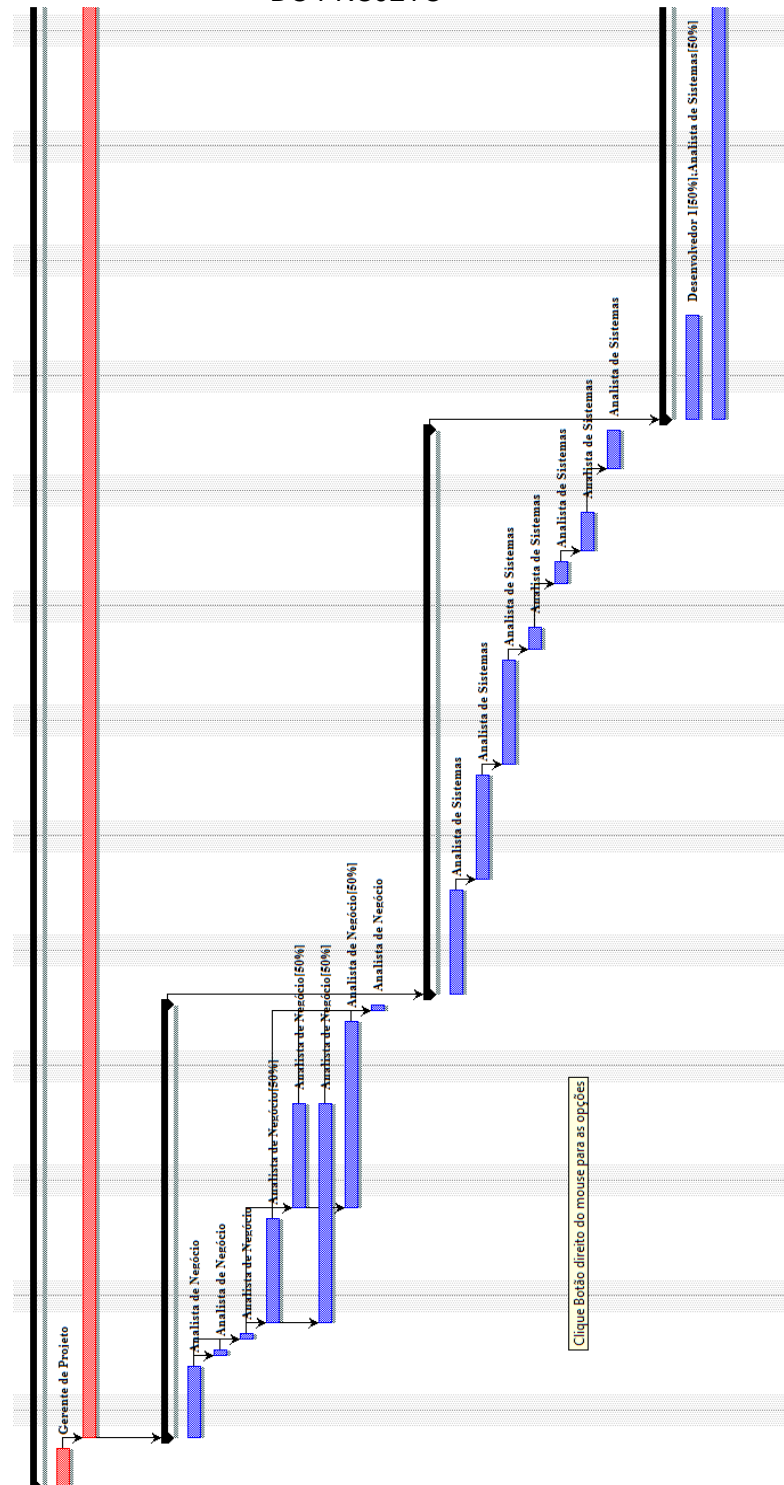
	Nome	Antecess...	Custo	Trabalho	Duração	Início	Fim	Homens dos Recursos
☐	Projeto Maromba Events		R\$ 80040,00	1.804 horas	224 dias	01/11/16 08:00	08/09/17 17:00	
☐	Gerenciamento do Projeto		R\$ 25960,00	472 horas	224 dias	01/11/16 08:00	08/09/17 17:00	
	Elaboração do Plano de Gerenciamento do PJ		R\$ 1320,00	24 horas	3 dias	01/11/16 08:00	03/11/16 17:00	Gerente de Projeto
	Acompanhamento PJ	4	R\$ 24200,00	440 horas	220 dias	04/11/16 08:00	07/09/17 17:00	Gerente de Projeto[25%]
	Encerramento Projeto	5	R\$ 440,00	8 horas	1 dia	08/09/17 08:00	08/09/17 17:00	Gerente de Projeto
☐	Iniciação		R\$ 7200,00	160 horas	19 dias	04/11/16 08:00	30/11/16 17:00	
	Coletar Requisitos e Regras		R\$ 1080,00	24 horas	3 dias	04/11/16 08:00	08/11/16 17:00	Analista de Negócio
	Elaboração Diagrama de Caso de Uso Negocial Modulo WEB	9	R\$ 360,00	8 horas	1 dia	09/11/16 08:00	09/11/16 17:00	Analista de Negócio
	Elaboração Diagrama de Caso de Uso Negocial Modulo MOBILE	9:10	R\$ 360,00	8 horas	1 dia	10/11/16 08:00	10/11/16 17:00	Analista de Negócio
	Protótipos Modulo WEB	11	R\$ 900,00	20 horas	5 dias	11/11/16 08:00	17/11/16 17:00	Analista de Negócio[50%]
	Protótipos Modulo MOBILE	11:12	R\$ 900,00	20 horas	5 dias	18/11/16 08:00	24/11/16 17:00	Analista de Negócio[50%]
	Descrição de Caso de Uso Modulo WEB	11	R\$ 1800,00	40 horas	10 dias	11/11/16 08:00	24/11/16 17:00	Analista de Negócio[50%]
	Descrição de Caso de Uso Modulo MOBILE	11:12	R\$ 1440,00	32 horas	8 dias	18/11/16 08:00	29/11/16 17:00	Analista de Negócio[50%]
	Elaboração Material de Apoio	12:13:14:15	R\$ 360,00	8 horas	1 dia	30/11/16 08:00	30/11/16 17:00	Analista de Negócio
☐	Elaboração		R\$ 8000,00	200 horas	25 dias	01/12/16 08:00	04/01/17 17:00	
	Elaboração Diagrama Entidade Relacionamentos	8	R\$ 1600,00	40 horas	5 dias	01/12/16 08:00	07/12/16 17:00	Analista de Sistemas
	Elaboração Diagramas de Sequência Modulo WEB	19	R\$ 1600,00	40 horas	5 dias	08/12/16 08:00	14/12/16 17:00	Analista de Sistemas
	Elaboração Diagramas de Sequência Modulo MOBILE	20	R\$ 1600,00	40 horas	5 dias	15/12/16 08:00	21/12/16 17:00	Analista de Sistemas
	Refinamento Diagrama de Caso de Uso Negocial Modulo WEB	21	R\$ 640,00	16 horas	2 dias	22/12/16 08:00	23/12/16 17:00	Analista de Sistemas
	Refinamento Diagrama de Caso de Uso Negocial Modulo MOBILE	22	R\$ 640,00	16 horas	2 dias	26/12/16 08:00	27/12/16 17:00	Analista de Sistemas
	Elaboração Diagrama de Classes Modulo WEB	23	R\$ 960,00	24 horas	3 dias	28/12/16 08:00	30/12/16 17:00	Analista de Sistemas
	Elaboração Diagrama de Classes Modulo MOBILE	24	R\$ 960,00	24 horas	3 dias	02/01/17 08:00	04/01/17 17:00	Analista de Sistemas
☐	Construção		R\$ 30560,00	764 horas	93 dias	05/01/17 08:00	15/05/17 17:00	
	Atualização Documentação PJ	18	R\$ 800,00	20 horas	5 dias	05/01/17 08:00	11/01/17 17:00	Desenvolvedor 1[50%];Analista de Sistemas[50%]
	Desenvolvimento das Classes		R\$ 9600,00	240 horas	30 dias	05/01/17 08:00	15/02/17 17:00	Desenvolvedor 1
	Desenvolvimento das Telas	29	R\$ 9600,00	240 horas	30 dias	16/02/17 08:00	29/03/17 17:00	Desenvolvedor 1
	Integração Classes-Telas	29:30	R\$ 6400,00	160 horas	20 dias	30/03/17 08:00	26/04/17 17:00	Desenvolvedor 1
	Desenvolvimento Banco de Dados	31	R\$ 960,00	24 horas	3 dias	27/04/17 08:00	01/05/17 17:00	Desenvolvedor 1
	Testes Unitários	29:30:31:32	R\$ 3200,00	80 horas	10 dias	02/05/17 08:00	15/05/17 17:00	Desenvolvedor 1
☐	Transição		R\$ 8320,00	208 horas	26 dias	16/05/17 08:00	20/06/17 17:00	
	Atualização Documentação PJ	27	R\$ 1600,00	40 horas	10 dias	16/05/17 08:00	29/05/17 17:00	Analista de Sistemas[50%]
	Atualização Material de Apoio		R\$ 1600,00	40 horas	10 dias	16/05/17 08:00	29/05/17 17:00	Analista de Sistemas[50%]
	Implantação		R\$ 1920,00	48 horas	6 dias	16/05/17 08:00	23/05/17 17:00	Desenvolvedor 1
	Suporte ao Sistema	38	R\$ 3200,00	80 horas	20 dias	24/05/17 08:00	20/06/17 17:00	Desenvolvedor 1[50%]
	Pulmão		R\$ 0,00	720 horas	90 dias	01/11/16 08:00	06/03/17 17:00	

FONTE: O autor, (2017).

A

FIGURA 8 demonstra a relação de tarefas distribuídas na linha de tempo do projeto baseadas no gráfico de Gantt.

FIGURA 8 – GANTT RELAÇÃO DE TAREFAS DISTRIBUÍDAS NA LINHA DO TEMPO DO PROJETO



FONTE: O autor, (2017).

3.3.1.1 Fase de iniciação

Fase responsável em produzidos os artefatos de partida do projeto, que são utilizados para o levantamento e base dos requisitos necessários para realização do projeto, através da problemática apresentada para o Maromba *Events*.

Através dos seguintes artefatos produzidos:

- **Visão:** é demonstrada a visão de negócio para o problema a ser tratado no projeto;
 - Pode-se visualizar o artefato produzido para o Maromba *Events* através do APÊNDICE I – FASE DE INICIAÇÃO – WORKFLOW MODELO DE NEGÓCIO.
- **Casos de Uso Negocial:** é demonstrado o digrama de casos de uso de forma macro, sem descrições e funcionalidade, representando negocialmente as funcionalidades necessárias para a solução;
 - Pode-se visualizar o artefato produzido para o Maromba *Events* através do APÊNDICE II - CASOS DE USO NEGOCIAIS.
- **Glossário:** todas as definições e termos de negócio são apresentados;
 - Pode-se visualizar o artefato produzido para o Maromba *Events* através do APÊNDICE III - GLOSSÁRIO.
- **Regras de negócio:** são apresentadas todas as regras negociais do sistema, divididas por módulos e representadas de forma sequencial;
 - Pode-se visualizar o artefato produzido para o Maromba *Events* através do APÊNDICE IV - REGRAS DE NEGÓCIO.

3.3.1.2 Fase de Elaboração Iteração 1 – Workflow de Requisitos

Fase responsável em produzir os artefatos para o detalhamento da solução, pensando na melhor arquitetura sistêmica para o Maromba *Events*.

Através dos seguintes artefatos produzidos:

- **Protótipos de Interfaces:** são produzidas as telas do sistema para ambos os módulos, de forma ilustrativa, de modo a demonstrar as relações entre entidades e atributos necessários no sistema;
 - Pode-se visualizar o artefato produzido para o Maromba *Events* através do APÊNDICE V - FASE DE ELABORAÇÃO – ITERAÇÃO 1 – WORKFLOW DE REQUISITOS.
- **Modelo de Objetos Negociais:** são demonstrados todos os objetos e seus relacionamentos, através do diagrama de classes sem atributos e métodos;
 - Pode-se visualizar o artefato produzido para o Maromba *Events* através do APÊNDICE VI - MODELO DE OBJETOS NEGOCIAIS.

3.3.1.3 Fase de Elaboração Iteração 1 – Workflow de Análise e Design

Fase onde são produzidos os artefatos responsáveis para o embasamento da construção e desenvolvimento do software, realizando as descrições dos fluxos de cada caso de uso e o detalhamento do diagrama de classes, com a adição dos seus atributos.

Através dos seguintes artefatos produzidos:

- **Casos de Uso:** são atribuídas as respectivas relações e detalhamentos dos casos de uso, além do desenvolvimento das narrativas ou descrições detalhadas dos casos de uso do sistema;
 - Pode-se visualizar o artefato produzido para o Maromba *Events* através APÊNDICE VII - FASE DE ELABORAÇÃO – ITERAÇÃO 1 – WORKFLOW DE ANÁLISE E DESIGN.

- **Modelo de Objetos:** serão acrescentados ao diagrama de classes todas as classes identificadas, além de todos os atributos necessários.
 - Pode-se visualizar o artefato produzido para o Maromba *Events* através APÊNDICE VIII - MODELO DE OBJETOS;

3.3.1.4 Fase de Elaboração Iteração 2 – Workflow de Análise e Design

Fase responsável em produzir os artefatos mais detalhados da construção do software, onde através dos diagramas de sequência serão representados o comportamento dos objetos ao longo do tempo, ser realizado o incremento do diagrama de classes com os métodos identificados e da construção do modelo físico de dados e a construção dos casos de testes do sistema.

Através dos seguintes artefatos produzidos:

- **Diagramas de Sequência:** são representados todos fluxos principais dos casos de uso, através dos diagramas de sequência;
 - Pode-se visualizar o artefato produzido para o Maromba *Events* através APÊNDICE IX - FASE DE ELABORAÇÃO – ITERAÇÃO 2 – WORKFLOW DE ANÁLISE E DESIGN.
- **Modelo de Objetos:** diagrama de classes será incrementado com métodos identificados resultando assim no diagrama de classes completo do sistema, com suas entidades e relacionamentos, atributos e métodos;
 - Pode-se visualizar o artefato produzido para o Maromba *Events* através APÊNDICE X - MODELO DE OBJETOS.
- **Modelo Físico de Dados:** é disponibilizada a representação de todas as tabelas e relacionamentos do banco de dados do sistema;

- Pode-se visualizar o artefato produzido para o Maromba *Events* através APÊNDICE XI – MODELO FÍSICO DE DADOS.
- **Plano e Casos de Teste:** é elaborado o plano de teste, além do detalhamento e descrição para a execução dos casos/cenários de teste do sistema, garantindo assim a qualidade de entrega do projeto;
 - Pode-se visualizar o artefato produzido para o Maromba *Events* através APÊNDICE XII – PLANO DE TESTES e APÊNDICE XIII – CASOS DE TESTES.

3.3.1.5 Fase de Construção e Transição – Workflow de Implementação

Fase final para a produção e entrega do produto de *software* ao seu solicitante, onde serão disponibilizados os módulos do sistema proposto nas modelagens e fases anteriores.

Através dos seguintes produtos produzidos:

- **Banco de Dados:** será criado o banco de dados físico do sistema, contendo suas tabelas e relacionamentos;
- **Build (Módulo Administrativo Web):** será desenvolvido e entregue o módulo Administrativo Web do Maromba *Events*;
- **Build (Módulo Aplicativo Mobile):** será desenvolvido e entregue o aplicativo *Android* Maromba *Events*;
- **Build (Integração):** será desenvolvido a integração entre os módulos do sistema, através de *web services* e integrações *Google Firebase*;
- **Execução e Evidências dos Testes:** será executado todos os cenários de teste do sistema, produzindo assim as evidências de execução dos cenários;
 - Podemos visualizar a documentação produzida para o Maromba *Events* através APÊNDICE XIV – LOGS DE TESTES.

- **Plano de implantação do Sistema (Software):** será descrito o plano para a implantação e disponibilização do software ao cliente.

3.3.2 Plano de riscos

O plano de riscos do Maromba *Events*, apresenta os riscos presentes nas fases de concepção e desenvolvimento do projeto, conforme a TABELA 4 – PLANO DE RISCOS.

TABELA 4 – PLANO DE RISCOS

Nº	Condição	Consequência	Ação	Monitoramento	Probabilidade	Impacto	Exposição ao Risco
1	Excesso de mudança nos requisitos	Alteração no cronograma e custos do projeto	Obter aprovações formais do cliente perante aos requisitos	Controlar mudanças diariamente	Média	Alto	6
2	Cronograma assertivo VS Maturidade do Projeto	Atraso no projeto	No decorrer do tempo ajustes no cronograma devem ser realizados para minimizar impactos nas mudanças	Controlar cronograma diariamente	Média	Alto	6
3	Recursos Humanos	Atraso na entrega do projeto; qualidade inferior a qualidade desejada.	A equipe responsável pelo projeto, deve ser multidisciplinar e saber atuar em todas as fases e ciclo de vida do projeto	Proporcionar a comunicação entre a equipe, para que todos possam colaborar no projeto em todas as fases	Médio	Alto	6
4	Qualidade e disponibilidade em serviços de infraestrutura e hospedagem	Atraso desenvolvimento e apresentações ao cliente	Avaliar ambiente de desenvolvimento e hospedagem com antecedência	Controlar o ambiente através de testes realizados diariamente	Médio	Médio	4

5	Quantidade de funcionalidades não absorvida pelo tamanho da equipe	Delimitação da entrega do escopo	Definição dos itens de maior valor e entrega dos mesmos	Monitoramento das atividades na fase de desenvolvimento	Alto	Alto	9
---	--	----------------------------------	---	---	------	------	---

FONTE: O autor (2017).

3.3.3 Responsabilidades

Francisco de Assis Carmazio Junior, analista de sistemas, analista funcional, desenvolvedor, analista de testes. O Sr. Francisco terá a responsabilidade por todas as fases de planejamento desenvolvimento do projeto Maromba *Events*.

3.3.4 Materiais e recursos utilizados

Para o desenvolvimento e gestão do projeto Maromba *Events*, são necessários recursos materiais e humanos, está sessão são descritos os recursos utilizados no projeto.

3.3.4.1 Recursos humanos

O projeto Maromba *Events* será conduzido e desenvolvido por completo pelo profissional Francisco de Assis Carmazio Junior, Bacharelado em Sistemas de Informação, com conhecimentos na área da tecnologia da informação, análise, levantamento de requisitos, arquitetura e desenvolvimento de software.

O profissional irá atuar nos papéis de analista funcional, arquiteto, desenvolvedor e testador do sistema, estando alocado em tempo parcial durante todas as fases do projeto.

3.3.4.2 Recursos materiais e tecnológicos

São descritos os recursos materiais e tecnológicos necessários para a gestão e desenvolvimento do projeto Maromba *Events*:

- **Notebook:** marca Avell (G1511), com sistema operacional *Microsoft Windows 10*, possuindo 8GB de memória RAM e processador core i5 Intel;
- **Astah Community:** ferramenta gratuita utilizada para a construção dos artefatos UML do projeto, disponível para download em: astah.net;
- **Ambiente de desenvolvimento Java:** para o desenvolvimento do módulo Administrativo Web e integração, a IDE (Ambiente de Desenvolvimento Integrado) Eclipse Neon, disponível para download em: eclipse.org;
- **Ambiente de desenvolvimento Android:** para o desenvolvimento do módulo aplicativo mobile, a IDE (Ambiente de Desenvolvimento Integrado) *Android Studio v2.3.1*, disponível para download em: developer.android.com;
- **Java:** versão do JDK (Kit de desenvolvimento Java) v8, disponível para download em: oracle.com;
- **Servidor de Aplicação e Banco de Dados MySQL:** ferramenta *XAMPP v7.0.3*, integrado ao banco de dados *MySQL* e servidor *Apache*, disponível para download em: apachefriends.org;
- **Libre Project:** ferramenta para a gestão das atividades do projeto e geração do gráfico de GANTT, disponível para download em: projectlibre.com;
- **Microsoft Office 2016:** utilizado para a realização da documentação do projeto;

3.3.5 Restrições e exclusões do projeto

Não será contemplado o desenvolvimento do módulo aplicativo mobile para as plataformas: *Apple (IOS)* e *Microsoft Windows Phone*.

3.4 TECNOLOGIAS

3.4.1 Orientação Objetos e a Linguagem Java

FIGURA 9 – JAVA



FONTE: <http://javacoding.net> (2017).

A orientação objetos é um paradigma de programação de computadores onde se usam classes e objetos, criados a partir da abstração de modelos do mundo real, para representar e processar dados usando programas de computadores. (SANTOS, 2013).

Modelos são representações simplificadas de objetos, pessoas, itens, tarefas, processos, conceitos, ideias e etc. usados comumente por pessoas no seu dia a dia, independente do uso de computadores.

Como o modelo é uma simplificação do mundo real, os atributos contidos no modelo são somente relevantes a abstração do mundo real sendo feita.

Um modelo comumente contém operações ou procedimento associados a ele. Essas operações são conjuntos de comandos que processarão os atributos do próprio modelo, e são conhecidos como métodos. (SANTOS, 2013).

Java é uma linguagem de programação orientada a objetos, mantida atualmente pela empresa *Oracle*, com as características:

- É uma linguagem que obriga a orientação objetos, forçando os desenvolvedores, desde pequenas tarefas a utilização de objetos;
- É simples;

- É portátil, pois seu código fonte pode ser compilado em qualquer computador, podendo ser executado em qualquer computador que apresente a máquina virtual Java instalada;
- É flexível, existem uma gama de possibilidades, ou seja, Java pode ser executado, em terminais com ou sem interfaces gráficas, aplicações em servidores ou até em dispositivos moveis;
- É robusta, o controle de memória fica a cargo da própria linguagem;
- Possibilita a utilização de bibliotecas prontas, é uma linguagem livre, com isso possibilita a criação e distribuição de bibliotecas, sendo essas para diversas necessidades. (SANTOS, 2013).

3.4.2 Java Server Faces (JSF)

FIGURA 10 – JAVA SERVER FACES



FONTE: <http://javasoft.com.br/jsf/> (2017).

O *Java Server Faces* (JSF) é uma especificação para um *framework* de componentes de desenvolvimento Java para web, utilizado para a criação de páginas dinâmicas web, permitindo a criação de aplicações Java utilizando componentes visuais (interfaces) pré-prontos, possibilitando a separação de lógicas, regras de negócio, navegação, conexão de serviços e gerenciamento de conexões, através do modelo MVC (*Model View Controller*). (BUENO, 2013).

Além de todos os componentes visuais já existentes por padrão no JSF, permite-se também a criação e manipulação de seus componentes ou a utilização de componentes visualmente ainda mais ricos, como o: *primefaces*. (BUENO, 2013).

No projeto Maromba *Events* optou-se a utilização do JSF pela facilidade de uso e pela grande gama de recursos visuais que são disponibilizados através de seus componentes, além de uma grande quantidade materiais de suporte disponíveis.

3.4.3 Java Persistence API (JPA)

FIGURA 11 – JPA



FONTE: <http://blog.caelum.com.br/jpa-hibernate-ou-eclipselink/> (2017).

O JPA ou Java Persistence API é um framework criado na linguagem Java, para utilização e proporcionar a facilidade na persistência dos dados em banco de dados relacionais (Exemplo. MySQL). Sua principal característica é ser um framework para o Mapeamento Objeto-Relacional (ORM), que facilita a transcrição de tabelas de banco de dados em Objetos Java.

Atualmente o JPA está em sua versão 2.0 e além de proporcionar a característica ORM, também apresenta outras vantagens, como: Facilita consultas de dados em banco, sua configuração é simples e possibilita a integração de testes mais facilmente. (MEDEIROS, 2017).

No projeto Maromba *Events* optou-se a utilização do JPA pela facilidade de uso e pela grande gama de recursos que facilitam a integração com o banco de dados relacional (MYSQL) que será utilizado no projeto.

3.4.4 Banco de Dados Relacional - MySQL

FIGURA 12 – MYSQL



FONTE: <https://www.mysql.com/> (2017).

O *MySQL* é um Sistema de Gestão de Bases de Dados (SGBD), *software* que gere todo o acesso a uma ou mais bases de dados, permitindo a definição, acesso concorrente, manipulação e controle dos dados, assegurando a integridade, segurança e recuperação das bases de dados. Criado pela empresa *MySQL AB LimitedCompany*, atualmente mantido pela Oracle, utilizado muitas vezes pela inexistência de custo de licenciamento, possui a característica na facilidade de utilização, mas não deixa a desejar na sua robustez.

Por conta dessas características o *MySQL* está presente em mais de 5 milhões de utilizadores, além disso muitos serviços de hospedagem oferecem o *MySQL* em seus pacotes, com preço acessível e com fácil integração. (NEVES; RUAS, 2005).

Para o projeto *Maromba Events* optou-se a sua utilização, pela facilidade de uso, custo benefício de hospedagem em ambiente produtivo e por possuir integração com JPA.

3.4.5 Spring Security

FIGURA 13 – SPRING SECURITY



FONTE: <https://www.javaavancado.com/parte-3-projeto-jee-adicionando-o-spring-security/> (2017).

Spring Security um *framework* para utilização na linguagem Java, que tem o foco em facilitar a implementação de autenticação e autorização em aplicações Java Web, o *Spring Security* possibilita através de configurações o mantimento das permissões de acessos aos recursos do sistema, podendo utilizar diferentes perfis de acesso para as autorizações. (AFONSO, 2017).

Para o projeto *Maromba Events* optou-se a utilização do *Spring Security* pela possibilidade da realização de autorizações a diferentes recursos (telas) do sistema, através dos perfis dos usuários do módulo administrativo web.

3.4.6 Web Service REST

FIGURA 14 – SPRING SECURITY



FONTE: <http://www.keywordsuggests.com/> (2017).

Um *Web Service* pode ser considerado serviços em uma rede ou internet, responsável pela troca de “mensagens” ou dados entre sistemas de informação, independentemente de sua linguagem de programação. O *Web Service REST* ou *Representational State Transfer* é uma arquitetura de troca

de mensagens entre clientes e servidores baseado no protocolo HTTP, ou seja, utiliza toda robustez e arquitetura existente nesse protocolo a sua comunicação, utilizando objetos em formato XML (*eXtensible Markup Language*) ou JSON (*JavaScript Object Notation*). (PALIARI, 2012).

No projeto *Maromba Events* optou-se pela utilização de *Web Services REST*, por possibilitar uma ótima integração com o Java e pela existência de bibliotecas de consumo para plataforma mobile *Android*.

3.4.7 Banco de Dados Não-Relacional - NoSQL

FIGURA 15 – NOSQL – BANCO DE DADOS NÃO-RELACIONAL

The image shows the text 'NO SQL' in a large, bold, sans-serif font. The word 'NO' is colored red, and the word 'SQL' is colored black. The letters are closely spaced, with the 'O' in 'NO' and the 'S' in 'SQL' being particularly prominent.

FONTE: <https://sendgrid.com/blog/what-is-nosql/> (2014).

NoSQL é um termo usado para descrever bancos de dados não relacionais, que utilizam diversos modelos de dados: incluindo documentos, gráficos, chave-valor e colunares. Os bancos de dados *NoSQL* são amplamente reconhecidos pela facilidade de desenvolvimento, desempenho escalável, alta disponibilidade e resiliência.

Suas principais características são:

- Diferente do banco de dados relacionais o seu custo de escalabilidade é mais barato e simplificado, pois exigem servidores menos robustos, consequentemente menos profissionais para a sua manutenção;
- Possibilita a utilização de processamento de informações em paralelo, ou seja, possibilita a distribuição de tarefas em paralelo entre diferentes servidores;

- Distribuição em escala global, permitindo maior disponibilidade, aliado com hardware mais barato, possibilitando uma menor infraestrutura em centro de dados. (IANNI, 2016).

3.4.8 Cloud

FIGURA 16 – CLOUD



FONTE: <http://technologyadvice.com> (2017).

Cloud computing ou computação em nuvem, trata-se de um formato de computação no qual: aplicativos, dados e recursos de tecnologia da informação são disponibilizados aos seus usuários em forma de serviços através da conexão com a internet e dependendo da plataforma, pagos de acordo com seu uso. Os recursos como memória, armazenamento e processamento de servidores são compartilhados, tendo como principais benefícios a agilidade, flexibilidade de plataformas, facilidade do acesso remoto, diminuição de custos em recursos físicos e plataformas, além da simplificação da gestão da TI. (DIGITAL, 2011).

3.4.9 Google Firebase

FIGURA 17 – GOOGLE FIREBASE



FONTE: www.firebase.google.com (2017).

(FIREBASE, 2017) *Firebase* é uma plataforma da empresa *Google* que disponibiliza um conjunto de ferramentas para o desenvolvimento de *software*, com a principal vantagem disponibilizar o controle e configuração de infraestrutura para seu *software*, proporcionando aos desenvolvedores o acesso a painéis de configurações e controle de seus aplicativos.

Suas principais características são:

- **Realtime Database:** possibilita o armazenamento e sincronização dos dados de aplicativos em milissegundos, através de um banco de dados não-relacional (NoSQL);
- **Autenticação:** disponibiliza integração para a autenticação de usuários de modo simples e seguro;
- **Cloud Storage:** fornece o armazenamento de arquivos em *cloud* do *Google*;
- **Crash Reporting:** fornece a facilidade para encontrar possíveis *Bugs* de *software*;
- **Analytics:** disponibiliza a análise da utilização do *software*, através de ferramentas do *Google Analytics*;
- **AdMob:** permite a integração de monetização de forma rápida, aumentando sua receita através de anúncios;
- **Cloud Messaging:** disponibiliza arquitetura para o envio de notificações e mensagens segmentadas aos usuários;
- **Remote Config:** possibilita a alteração de informações de aplicativos, sem a necessidade da geração de novo instalador;
- **Principais plataformas:** *Web, REST, Android, Apple*;

O *Firebase* é uma das apostas tecnológicas do *Google*, para o projeto *Maromba Events*, optou-se pela utilização por todo conhecimento e facilidades encontradas com seu uso.

Características do *Firebase* utilizadas pelo projeto *Maromba Events*:

- Possibilidade de integração de *login* com o *Google* e *Facebook*;
- Possibilidade de utilização de *realtime database* para cadastro dos usuários do aplicativo e publicação de eventos;
- Possibilidade de implementação de código para o recebimento de notificações em dispositivos *Android*;
- Disponibilização de integração para publicação de notificações através do módulo administrativo web, pela linguagem Java.

4 APRESENTAÇÃO DO SOFTWARE

Visando proporcionar um mecanismo para a divulgação de eventos do segmento de musculação, o Maromba *Events* permite aos administradores de eventos publicarem e notificarem eventos de forma rápida e simples, sendo capaz de entregar aos seus usuários informações importantes dos eventos de suas preferências.

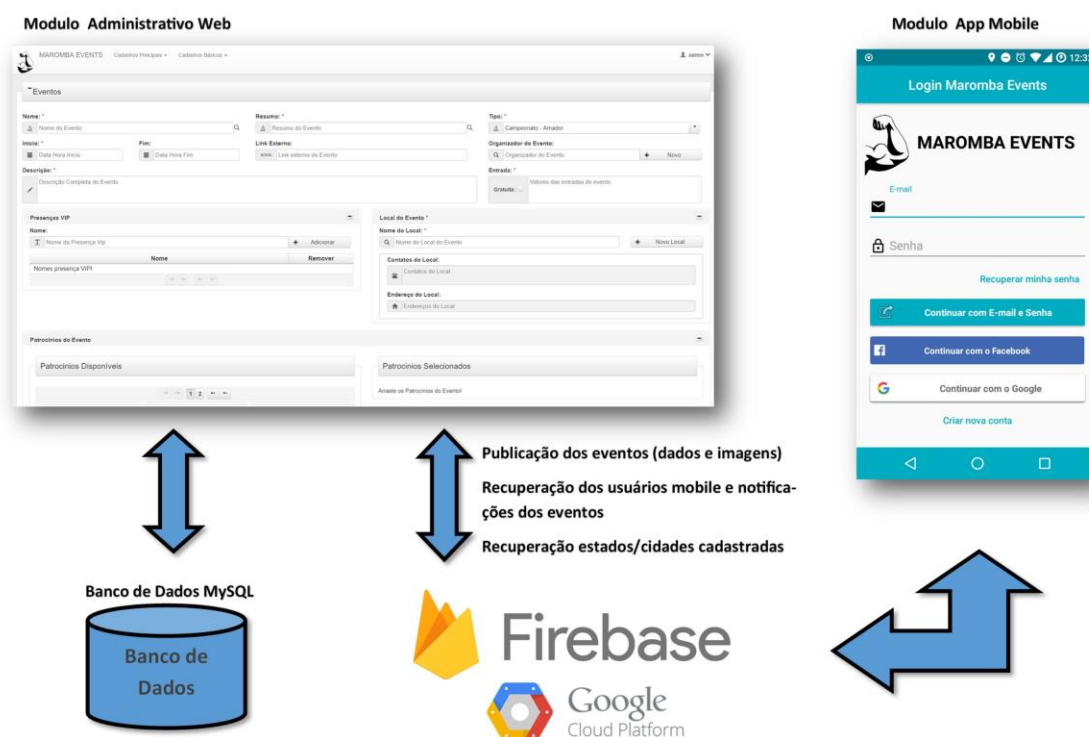
O Maromba *Events* está dividido em um aplicativo Web, onde os administradores de eventos podem realizar todos os cadastros e publicações necessárias para que os usuários finais possam visualizar os eventos, o *software Mobile* consiste em um aplicativo voltado a utilização em dispositivos móveis que possuam SO *Android*, denominado Maromba *Events* – App. O App é constituído de informações publicadas através do módulo Web para plataforma *Cloud do Google*.

4.1 ARQUITETURA – MAROMBA EVENTS

A arquitetura sistêmica Maromba *Events*, descreve-se como:

- **Módulo Administrativo Web:** responsável pela administração, manutenção e publicação dos dados relacionados aos eventos (Organizadores dos Eventos, Tipos dos Eventos, Marcas e Produtos, Locais, Endereços e Eventos);
- **Módulo Aplicativo Mobile:** responsável em apresentar aos usuários finais todas informações dos eventos publicados através do módulo web, possibilitando a visualização, recebimento de notificações, compartilhamento, filtros dos eventos de seu interesse;
- **Integração Web e Mobile:** a integração entre os sistemas, é feita através das ferramentas do *Google Cloud* e *Firebase API*, que proporcionam a publicação dos eventos e disponibilidade em tempo integral da aplicação, através da
- FIGURA 18, pode-se ter a visão entre a integração dos módulos.

FIGURA 18 – ARQUITETURA MAROMBA EVENTS



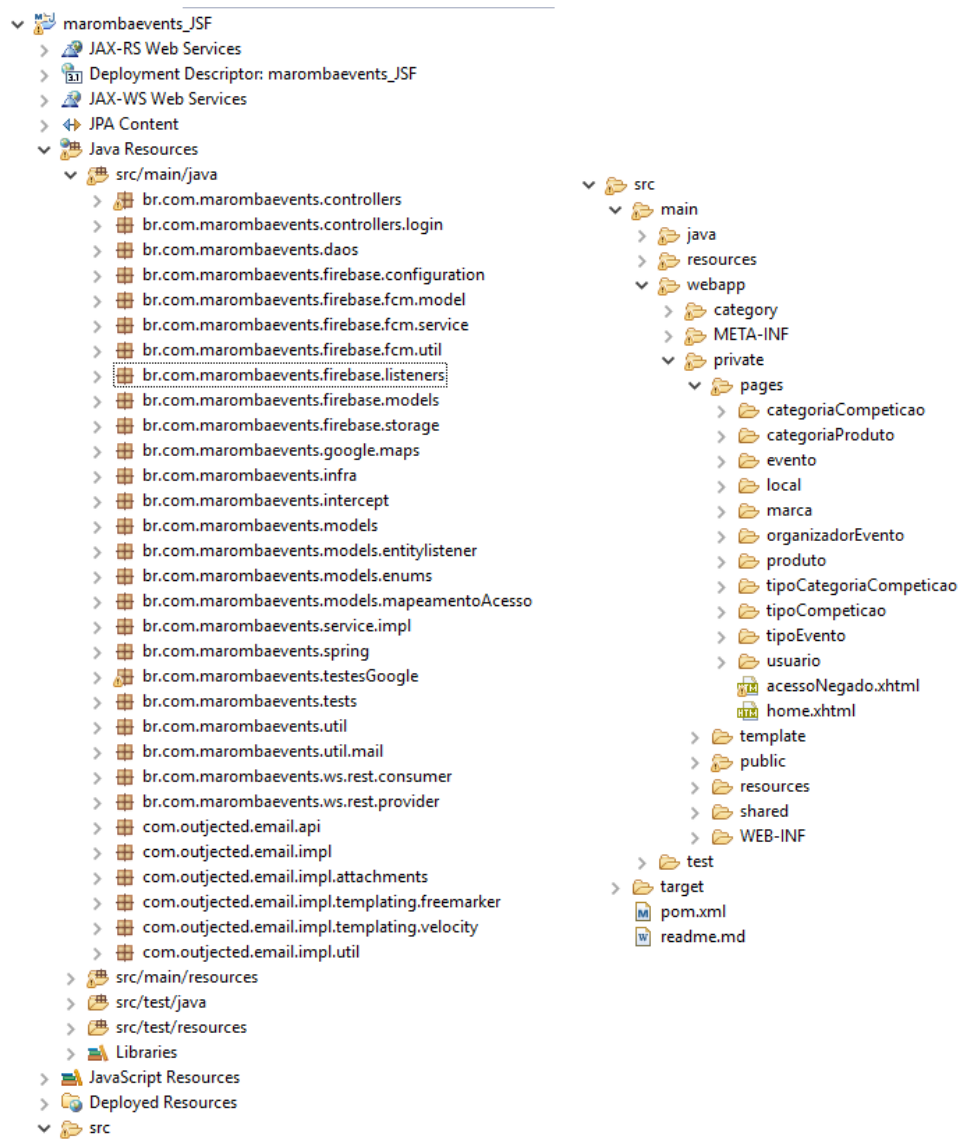
FONTE: o autor, (2017).

4.1.1 Organização do Código Módulo Administrativo Web

O desenvolvimento do módulo administrativo web, conta com a organização do código através de um projeto *web* dinâmico *maven*, criado pela IDE de desenvolvimento, *Eclipse NEON*.

A FIGURA 19 apresenta como a estrutura do projeto ficou disposta.

FIGURA 19 – PROJETO WEB (ECLIPSE) MAROMBA EVENTS



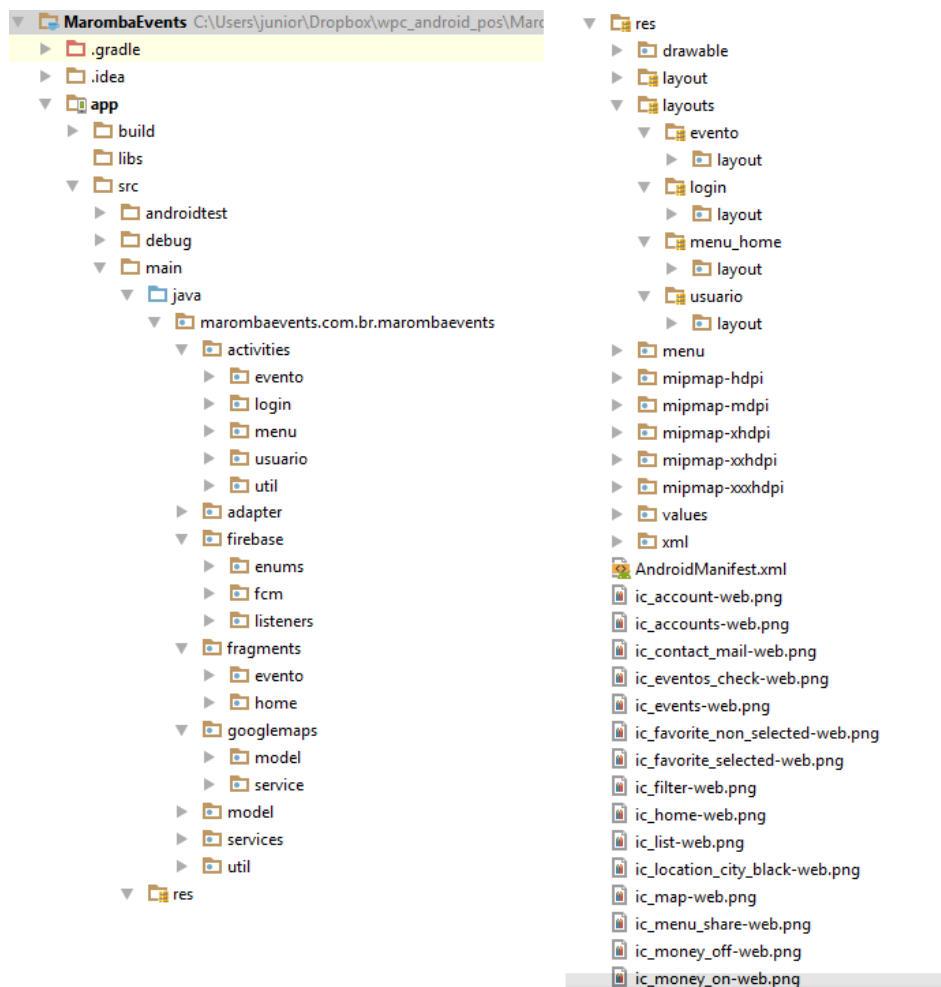
FONTE: o autor, (2017).

4.1.2 Organização do Código Módulo App Mobile

O desenvolvimento do módulo mobile *Android*, conta com a organização do código através da criação de um projeto *Android* pela IDE de desenvolvimento *Android Studio*.

Na FIGURA 20 apresenta como a estrutura do projeto ficou disposta.

FIGURA 20 – PROJETO MOBILE (ANDROID STUDIO) MAROMBA EVENTS



FONTE: o autor, (2017).

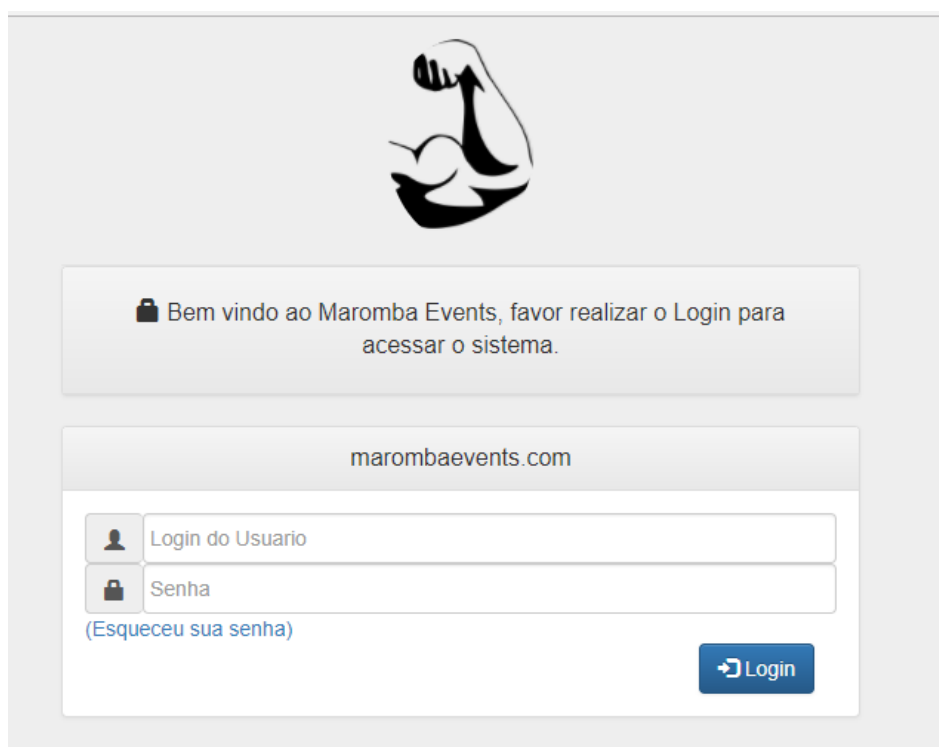
4.2 MAROMBA EVENTS – MÓDULO ADMINISTRATIVO WEB


O módulo administrativo *web* Maromba *Events*, reúne todas as funcionalidades necessárias para a manutenção e publicação de eventos voltados a atividade física de musculação.

4.2.1 Login

Para a utilização do sistema o usuário deverá possuir cadastro vinculado a um nível de acesso, podendo assim realizar a sua autenticação através de Login e Senha, conforme a FIGURA 21.


FIGURA 21 – TELA LOGIN WEB







 Bem vindo ao Maromba Events, favor realizar o Login para acessar o sistema.

marombaevents.com

 Login do Usuario

 Senha

[\(Esqueceu sua senha\)](#)

 Login

FONTE: o autor, (2017).

4.2.2 Recuperar Senha

Caso usuário esqueça sua senha é possível realizar o envio de uma nova senha, conforme a FIGURA 22.

FIGURA 22 – TELA RECUPERAR SENHA



A interface de recuperação de senha do site marombaevents.com. No topo, há um ícone de um braço musculoso. Abaixo, um campo de texto com o ícone de uma fechadura e o texto "Para gerar uma nova senha digite seu e-mail de cadastro!". O endereço "marombaevents.com" é exibido no topo do formulário. O formulário contém um campo de entrada de e-mail com o símbolo "@" e o texto "Email". Abaixo do campo, há um botão azul com o texto "Continuar" e uma seta. Na base do formulário, há um link azul que diz "Acesse sua Conta".

FONTE: o autor, (2017).

4.2.3 Atualização do Meus Dados Cadastrais

O usuário logado poderá atualizar seus dados cadastrais, conforme a FIGURA 23.

FIGURA 23 – TELA DE ATUALIZAÇÃO DOS MEUS DADOS CADASTRAIS

MAROMBA EVENTS Cadastros Principais Cadastros Básicos admin

Atualização dos Meus Dados Cadastrais

Nome do Usuário: *
FRANCISCO DE ASSIS CARMAZIO JUNI

Login do Usuário: *
admin

E-mail do Usuário: *
carmaziojunior@msn.com

Nova Senha:
Nova Senha: ⓘ

Repetir Nova Senha:
Repetir Nova Senha: ⓘ

(*) Campos Obrigatórios.

✓ Salvar

+ Escolher Foto ➔ Confirmar ⌵ Cancelar

FRANCISCO DE ASSIS CARMAZIO JUNIOR
carmaziojunior@msn.com
Atualizar Dados
Sair

Home | Sobre © 2017 Maromba Events.

FONTE: o autor, (2017).

4.2.4 Cadastro e Manutenção de Categorias de Produtos

O cadastro e manutenção das categorias dos produtos, são compostas pela descrição das categorias, conforme FIGURA 24.

FIGURA 24 – TELA DE PESQUISA E MANUTENÇÃO DAS CATEGORIAS DE PRODUTOS

The screenshot displays the 'MAROMBA EVENTS' web application interface. At the top, there is a navigation bar with the logo, the text 'MAROMBA EVENTS', and two dropdown menus: 'Cadastros Principais' and 'Cadastros Básicos'. On the right, a user profile icon labeled 'admin' is visible.

The main content area is divided into two sections. The first section, titled 'Categoria de Produtos', contains a search bar labeled 'Descrição *' with a placeholder 'Descrição da Categoria' and a magnifying glass icon. Below the search bar, there is a box with the text '(*) Campos Obrigatórios.' and a link 'Campos filtros para Pesquisa.'. At the bottom of this section are three buttons: 'Salvar', 'Limpar', and 'Pesquisar'.

The second section, titled 'Lista de Categorias de Produtos', contains a table with two columns: 'Código' and 'Descrição'. The table has two rows of data: one with '57' and 'Suplementos', and another with '58' and 'Roupas Fitness'. To the right of the table, there are two columns of buttons: 'Editar' and 'Excluir'. Below the table, there is a pagination bar showing '1' of 1 pages.

At the bottom of the page, there is a footer with the text 'Home | Sobre' on the left and '© 2017 Maromba Events.' on the right.

FONTE: o autor, (2017).

4.2.5 Cadastro e Manutenção de Produtos

O cadastro e manutenção dos produtos, são compostas pelo nome, descrição, link, fotos, categoria e marca do produto, conforme a FIGURA 25, onde os produtos poderão ser vinculados aos patrocínios dos eventos.

FIGURA 25 – TELA DE PESQUISA E MANUTENÇÃO DE PRODUTOS

Produtos

Nome: *
Nitro Hard

Descrição: *
Nitro Hard

Link: *
http://www.darkness.com.br/nitrohard

Categoria do Produto: *
Suplementos

Marca: *
Integral Medica

(*) Campos Obrigatórios.
🔍 Campos filtros para Pesquisa.

Lista de Produtos

Código	Nome	Descrição	Categoria	Marca	Editar	Excluir
3	Nitro Hard	Nitro Hard	Suplementos	Integral Medica		

FONTE: o autor, (2017).

4.2.6 Cadastro e Manutenção de Marcas/Empresas

O cadastro e manutenção das marcas / empresas, são compostas pelo nome, link e fotos, conforme a FIGURA 26, onde as marcas poderão ser vinculadas aos patrocínios dos eventos.

FIGURA 26 – TELA DE PESQUISA E MANUTENÇÃO DE MARCAS

The screenshot displays the 'MAROMBA EVENTS' web application interface. At the top, there is a navigation bar with 'Cadastros Principais' and 'Cadastros Básicos' menus, and a user profile 'admin'. The main section is titled 'Marca / Empresa' and contains a form for adding or editing a brand. The form has two main fields: 'Nome *' (Name) and 'Link: *'. The 'Nome' field contains 'Body Action' and the 'Link' field contains 'http://bodyaction.com.br/'. To the right of the form is a large image of the 'BODYACTION SPORT NUTRITION' logo. Below the form are buttons for 'Salvar' (Save), 'Limpar' (Clear), and 'Pesquisar' (Search). A small note indicates that fields with an asterisk are mandatory and that the search icon is for filters. Below the form is a section titled 'Lista de Marcas' (List of Brands) which contains a table with the following data:

Código	Nome	Editar	Excluir
2	Black Skull		
3	Body Action		
4	Integral Medica		
9	Academia Thai Brasil		
10	Optimum Nutrition		
11	Max Titanium		

At the bottom of the table, there are pagination controls showing '1' of '1' items.

FONTE: o autor, (2017).

4.2.7 Cadastro e Manutenção dos Organizadores de Evento

O cadastro e manutenção dos organizadores, são compostos pelos dados pessoais, dados de contato, perfis sociais e dados de endereço, conforme a FIGURA 27, onde os organizadores poderão ser vinculados ou manter seus próprios eventos.

FIGURA 27 – TELA DE PESQUISA E MANUTENÇÃO DE ORGANIZADORES DE EVENTOS

MAROMBA EVENTS Cadastros Principais Cadastros Básicos admin

Organizadores de Eventos

Dados básicos

Nome: * Documento: * Data Nascimento:

Nome Documento Data Nascimento

Contato

Telefone Comercial: Telefone Comercial

Telefone Fixo: Telefone Fixo

Telefone Celular: * Telefone Celular

Site: www Link do Site

E-mail: E-mail

Social

Perfil Social

Adicionar

Google + Facebook Youtube LinkedIn Instagram

Perfis Sociais! Perfil Remover

Endereço *

Cep: * CEP Pesquisar Endereço

Rua: Rua Número: Número

Bairro: Bairro Cidade: Cidade UF: UF

Complemento: Complemento

(*) Campos Obrigatórios.
Q Campos filtros para Pesquisa.

+ Salvar Limpar Q Pesquisar

Lista de Organizadores de Evento

Código	Nome	Documento	Editar	Excluir
4	Francisco de A Carmazio Jr	077.897.919-90		
5	Organizador 1	332.546.456-46		
7	Organizador Novo	233.213.213-13		
8	Luan Bachea	565.465.212-31		

1

FONTE: o autor, (2017).

4.2.8 Cadastro e Manutenção dos Locais de Evento

O cadastro e manutenção dos locais de evento, são compostos pelo nome, dados de contato, perfis sociais e dados de endereço do local.

São utilizadas *APIs* do *Google Maps*, para realização do mapeamento da Latitude e Longitude do Local, para que o mesmo possa ser mapeado/visualizado pelo *App Mobile*, conforme a FIGURA 28.

FIGURA 28 – TELA DE PESQUISA E MANUTENÇÃO DE LOCAIS

MAROMBA EVENTS Cadastros Principais Cadastros Básicos admin

Locais

Dados básicos

Nome: *

Nome do Local

Contato

Telefone Comercial:

Telefone Fixo:

Telefone Celular: *

Site:

E-mail:

Social

Perfis Sociais

Adicionar

Google +

Facebook

Youtube

Linkedin

Instagram

Perfil

Remover

Perfis Sociais do Local

Endereço *

Cep: *

Rua:

Bairro:

Cidade:

UF:

Complemento:

(*) Campos Obrigatórios.
Q Campos filtros para Pesquisa.

+ Salvar Limpar Q Pesquisar

Lista de Locais

Código	Nome	Editar	Excluir
16	Academia Old School		
17	Centro Esportivo Positivo		
18	Centro esportivo Araucária		
19	Facear (Faculdade Educacional Araucária)		
20	Local SP		

FONTE: o autor, (2017).

4.2.9 Pesquisa de Endereço

A Pesquisa de endereço pode ser utilizada através da manutenção dos Locais ou Organizadores, possibilitando o usuário a pesquisa por: Logradouro, Cidade e Estado, conforme a FIGURA 29.

FIGURA 29 – PESQUISA DE ENDEREÇO

CEP	Rua	Bairro	Cidade	UF	Complemento
80610-145	Rua Paranaguá	Portão	Curitiba	PR	até 940 - lado par
81830-180	Rua Paranacity	Xaxim	Curitiba	PR	
80610-025	Rua Paranaguá	Água Verde	Curitiba	PR	até 941 - lado ímpar
80610-155	Rua Paranaguá	Portão	Curitiba	PR	de 942 ao fim - lado par
80630-045	Rua Paranaguá	Guaira	Curitiba	PR	de 943 ao fim - lado ímpar
82510-000	Avenida Paraná	Bacacheri	Curitiba	PR	de 1371/1372 a 3744/3745
82620-981	Avenida Paraná	Santa Cândida	Curitiba	PR	4540 Lojas 06 e 07
82620-980	Avenida Paraná	Santa Cândida	Curitiba	PR	4540 Loja 06/07
82620-360	Avenida Paraná	Santa Cândida	Curitiba	PR	de 3746/3747 ao fim
80035-130	Avenida Paraná	Cabral	Curitiba	PR	até 1369/1370
82300-480	Rua Paranaopema	São Braz	Curitiba	PR	
80620-210	Rua Marquês do Paraná	Água Verde	Curitiba	PR	
81880-260	Rua Cidade Alto Paraná	Pinheirinho	Curitiba	PR	
81110-120	Rua Delegado Naby Paraná	Capão Raso	Curitiba	PR	
82600-430	Rua Escultor João Zacco Paraná	Bacacheri	Curitiba	PR	

FONTE: o autor, (2017).

4.2.10 Cadastro, Manutenção e Publicação de Eventos

O cadastro, manutenção e publicação de eventos são consideradas as principais funcionalidades do sistema Maromba *Events*, onde são agrupados e disponibilizados os dados relacionados aos eventos cadastrados no sistema.

Um evento pode ser composto por: Nome, Resumo, Tipo, Data início e fim, link, Organizador do Evento, Descrição, Nomes de Presenças VIP, Local do Evento, Patrocínios e Galeria de Imagem.

Todos os dados dos eventos podem ser mantidos diretamente pelo módulo web, e disponibilizados ao *App Mobile* através da sua publicação por um administrador, possibilitando também realizar a notificação dos usuários mobile de maneira dinâmica, conforme as FIGURA 30 e FIGURA 31.

FIGURA 30 – TELA DE PESQUISA, CADASTRO, MANUTENÇÃO E PUBLICAÇÃO DE EVENTOS

MAROMBA EVENTS Cadastros Principais Cadastros Básicos admin

Eventos

Nome: * Nome do Evento

Resumo: * Resumo do Evento

Tipo: * Campeonato - Amador

Início: * Data Hora Início **Fim:** * Data Hora Fim

Link Externo: www Link externo do Evento

Organizador do Evento: Organizador do Evento + Novo

Entrada: * ☐ Gratuita: Valores das entradas do evento

Descrição: * Descrição Completa do Evento

Presenças VIP

Nome: Nome da Presença Vip + Adicionar

Nome do Local: * Nome do Local do Evento + Novo Local

Contatos do Local: Contatos do Local

Endereço do Local: Endereços do Local

Patrocínios do Evento

Patrocínios Disponíveis

Black Skull

Body Action

Integral Medica

Academia Thai Brasil

Optimum Nutrition

Max Titanium

Patrocínios Selecionados

Arraste os Patrocínios do Evento!

Galeria de Imagens do Evento

Galeria Imagens do Evento

(*) Campos Obrigatórios.
Q Campos filtros para Pesquisa.

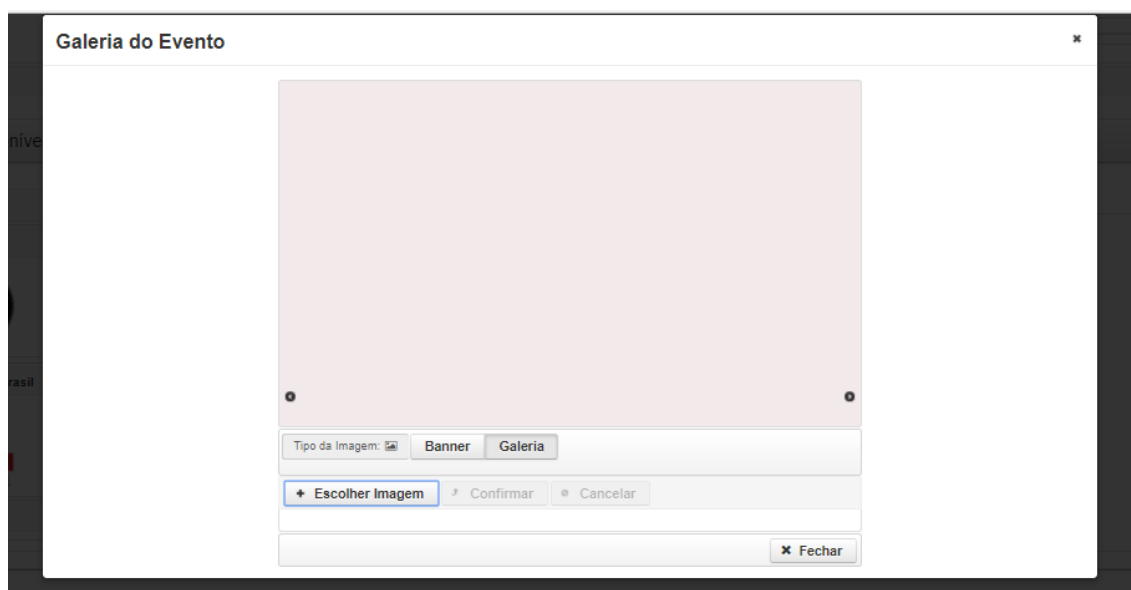
+ Salvar Limpar Q Pesquisar Publicar Evento - Mobile Notificar Usuários Mobile

Lista de Eventos

Código	Nome	Editar	Excluir
8	Old School 1		
10	Evento Musculação - Positivo		
11	Evento Musculação - Araucária		
12	Evento Facear		
13	Evento SP		

FONTE: o autor, (2017).

FIGURA 31 – TELA DE GALERIA DE IMAGENS DO
EVENTO



FONTE: o autor, (2017).

4.3 MAROMBA EVENTS – MÓDULO APLICATIVO MOBILE

O módulo *App Mobile Maromba Events*, será disponibilizado ao público com o objetivo de proporcionar aos seus usuários o acesso as informações publicadas através do módulo web.

Reunindo funcionalidades como: visualização de eventos, perfis sociais dos locais e organizadores de eventos, visualização da distância e tempo necessário para chegada ao evento, recebimento de notificações de novos eventos, compartilhamento e marcação dos eventos de sua preferência e visualização em mapa dos eventos de sua região.

4.3.1 Login

Ao acessar o APP a primeira tela apresentada ao usuário mobile é a tela de *Login*, esta funcionalidade disponibiliza ao usuário a possibilidade de realizar o *Login*, por cadastro realizado através do APP, *Facebook* e *Google*, conforme FIGURA 32.

FIGURA 32 – MOBILE - LOGIN

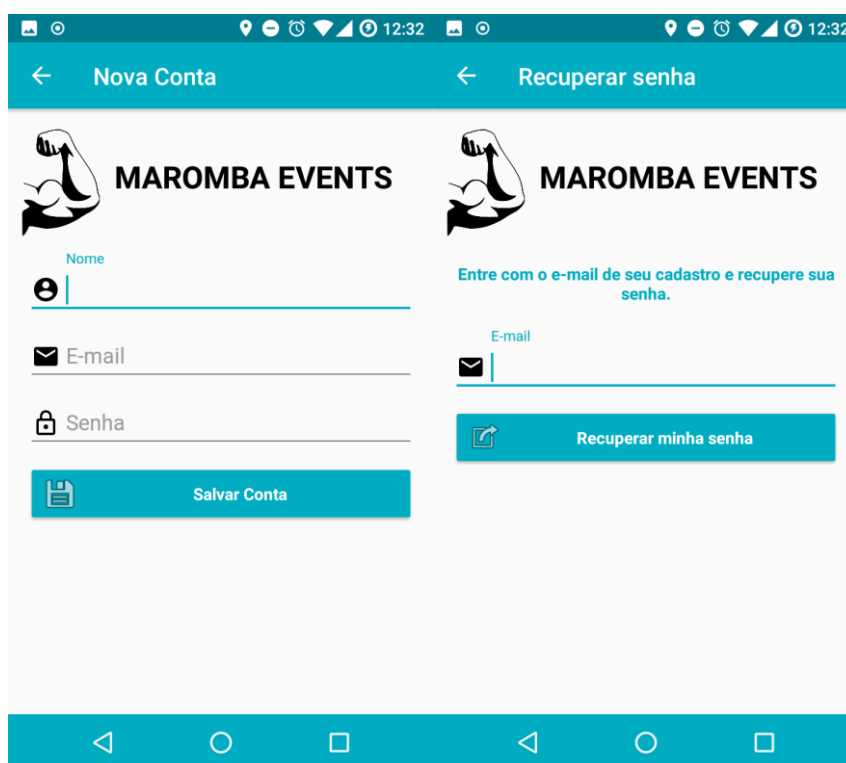


FONTE: o autor, (2017).

4.3.2 Criação de Nova Conta Mobile e Recuperação de Senha

Ao acessar o APP o usuário pode realizar seu cadastro através da funcionalidade de criação de nova conta, onde será necessário o seu cadastro básico através de: seu Nome, E-mail (único no sistema) e Senha (mínimo 6 dígitos), caso usuário não lembre sua senha, a mesma poderá ser redefinida através da funcionalidade recuperar minha senha, conforme FIGURA 33.

FIGURA 33 – MOBILE – NOVA CONTA E RECUPERAÇÃO DE SENHA

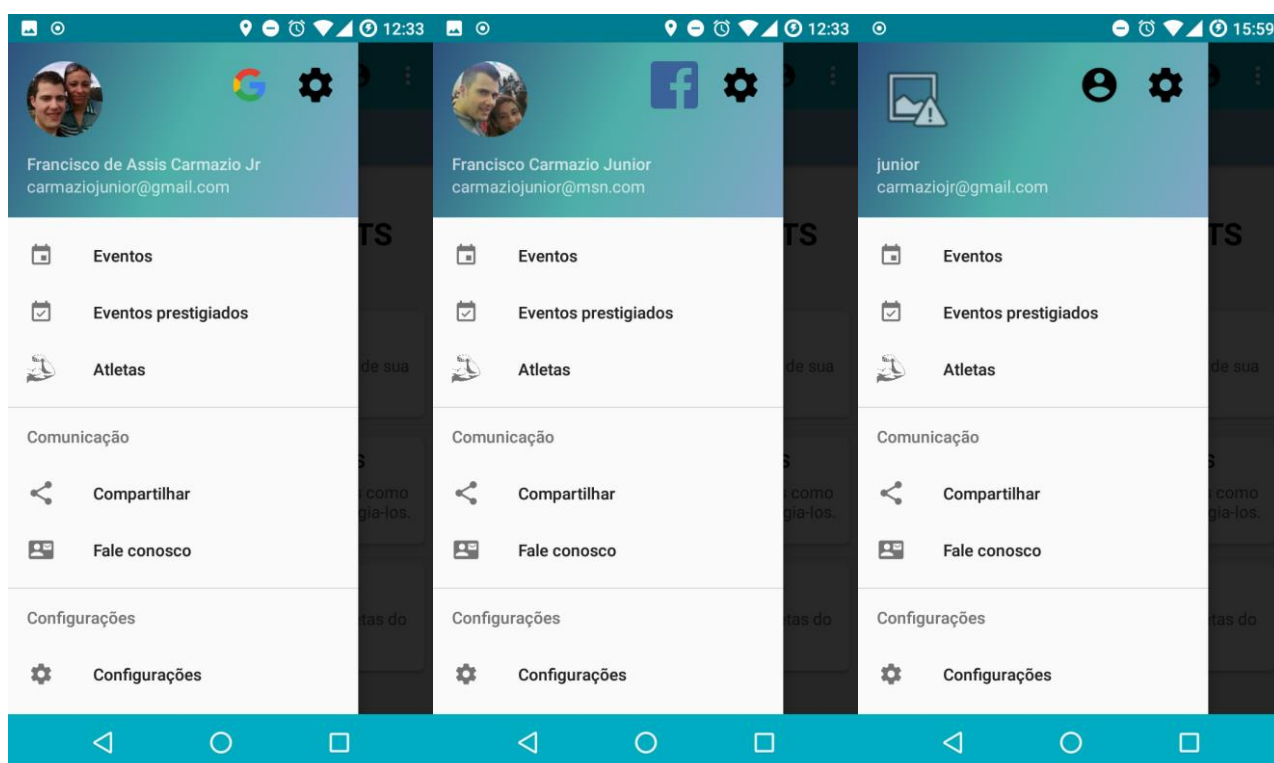


FONTE: o autor, (2017).

4.3.3 Menu Principal e Home do APP

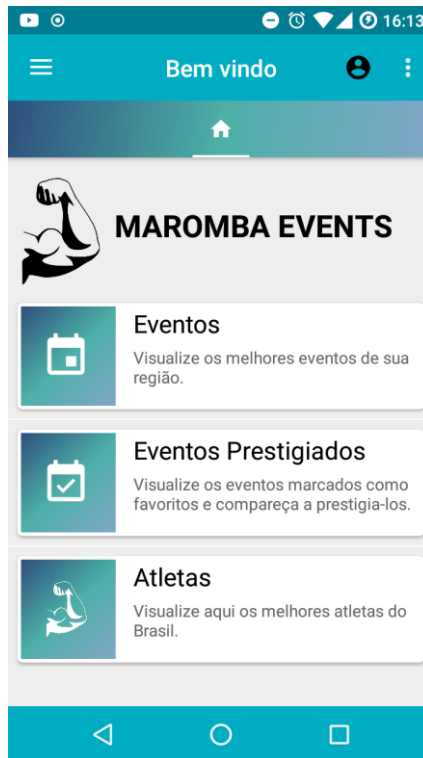
Ao realizar a autenticação no APP (via E-mail, *Facebook* ou *Google*) é apresentado ao usuário o Menu Principal do APP e a tela Principal, contendo acesso as principais funcionalidades do aplicativo, conforme FIGURA 34 e FIGURA 35.

FIGURA 34 – MOBILE – MENU PRINCIPAL



FONTE: o autor, (2017).

FIGURA 35 – MOBILE – HOME



FONTE: o autor, (2017).

4.3.4 Atualização da Minha Conta Mobile

O usuário autenticado pode realizar a alteração dos seus dados cadastrais, dependendo do seu perfil autenticado, conforme FIGURA 36.

FIGURA 36 – MOBILE – ATUALIZAÇÃO MINHA CONTA

The figure displays three screenshots of the 'Minha Conta' (My Account) mobile application interface, showing the account update process for different login methods. Each screen has a teal header with a back arrow and the title 'Minha Conta'.

- Facebook Login:** The top status bar shows 12:33. The header indicates 'Conectado pelo Facebook.' The form fields are:
 - Nome: Francisco Carmazio Junior
 - E-mail: carmaziojunior@msn.com
 - Nova Senha: (empty)
 - Senha: (empty)
 A yellow message box states: 'Não é possível prosseguir com a alteração destes dados, pois você está conectado com um perfil social.'
- Google Login:** The top status bar shows 12:33. The header indicates 'Conectado pelo Google.' The form fields are:
 - Nome: Francisco de Assis Carmazio Jr
 - E-mail: carmaziojunior@gmail.com
 - Nova Senha: (empty)
 - Senha: (empty)
 A yellow message box states: 'Não é possível prosseguir com a alteração destes dados, pois você está conectado com um perfil social.'
- E-mail Login:** The top status bar shows 15:59. The header indicates 'Conectado pelo E-mail.' The form fields are:
 - Nome: Junior
 - E-mail: carmaziojr@gmail.com
 - Nova Senha: (empty)
 - Senha: (empty)
 A yellow message box states: 'Para prosseguir com a atualização informe abaixo sua senha.' A teal button labeled 'Salvar Conta' is visible at the bottom right.

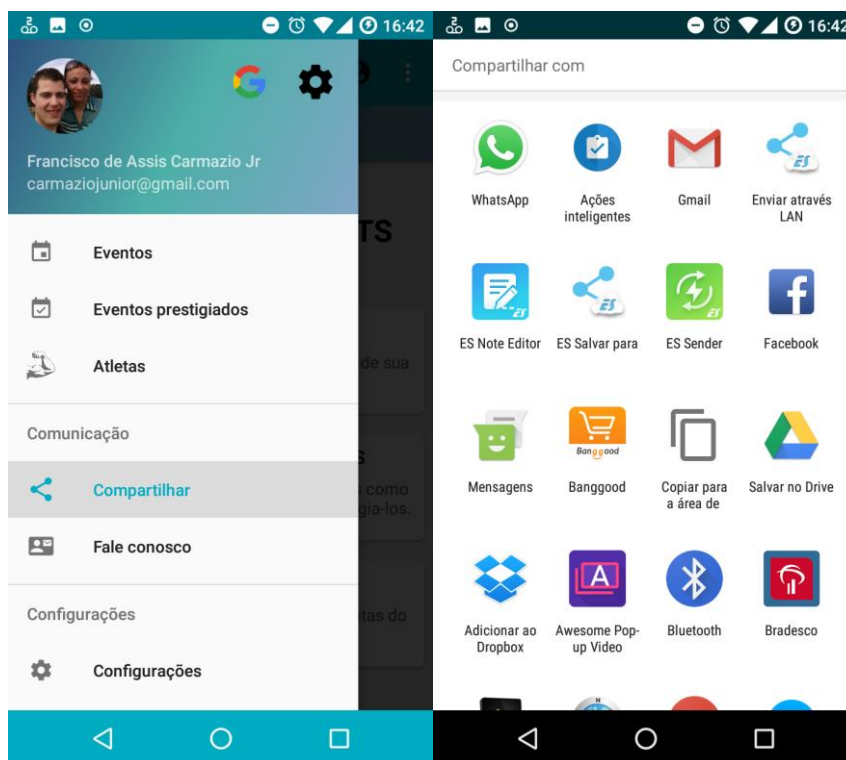
All three screens share the same bottom navigation bar with four icons: a back arrow, a circle, a square, and another back arrow.

FONTE: o autor, (2017).

4.3.5 Compartilhar Aplicativo Maromba Events

Possibilidade para o compartilhamento do aplicativo através do menu principal, possibilitando o usuário indicar o APP através de outros aplicativos instalados no dispositivo, conforme FIGURA 37.

FIGURA 37 – MOBILE – COMPARTILHAR MAROMBA EVENTS

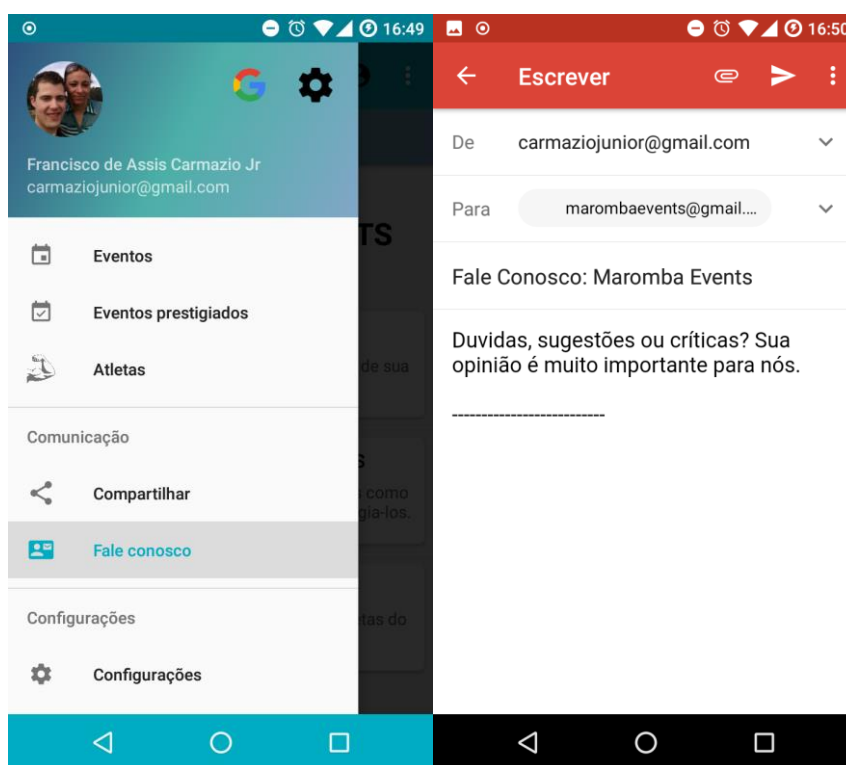


FONTE: o autor, (2017).

4.3.6 Fale conosco

Possibilidade do próprio usuário entrar em contato com o desenvolvedor do APP, para eventuais dúvidas, sugestões ou críticas, proporcionando assim a possibilidade da melhoria continua na qualidade do aplicativo, conforme FIGURA 38.

FIGURA 38 – MOBILE – FALE CONOSCO MAROMBA EVENTS

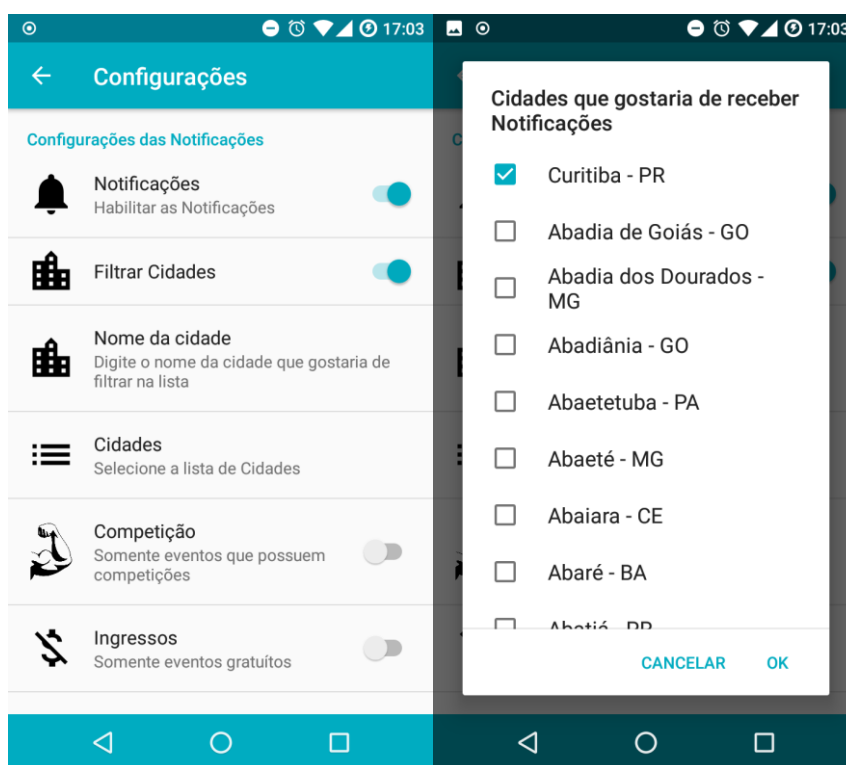


FONTE: o autor, (2017).

4.3.7 Configurações Mobile

O usuário pode configurar sua conta, para que receba ou não notificações, com determinadas características, possibilitando assim o usuário configurar: notificações de eventos de determinadas cidades, que possuam competições ou entradas gratuitas/pagas, conforme FIGURA 39.

FIGURA 39 – MOBILE – CONFIGURAÇÃO MOBILE



FONTE: o autor, (2017).

4.3.8 Consultar Eventos Mobile – Lista, Mapa e Filtros

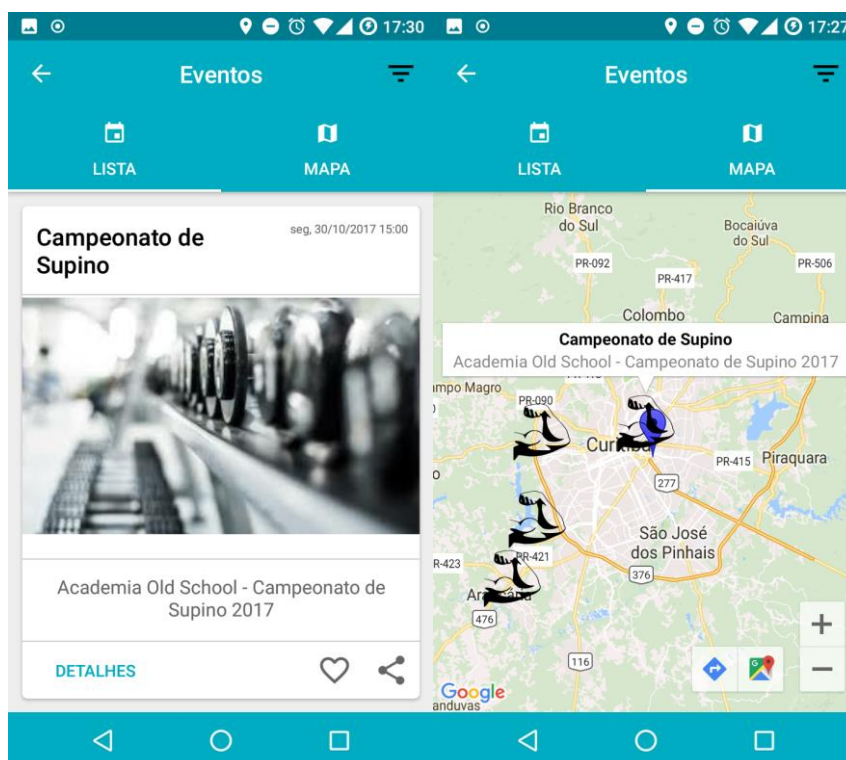
A principal funcionalidade do Maromba *Events* proporciona aos seus usuários a visualização dos eventos de musculação e *fitness* de sua preferência, onde os eventos podem ser visualizados através da Lista de Eventos ou através do Mapa de Eventos.

A Lista de Eventos é composta por: Título do Evento, Resumo, Data e Imagem principal do Evento, possibilitando ao usuário acessar mais informações do evento, filtrar, marcar ou compartilhar os eventos.

O Mapa de Eventos apresenta todos os Eventos dispostos através do *Google Maps*, possibilitando ao usuário visualizar a sua localização ou acessar mais informações dos eventos, conforme FIGURA 40.

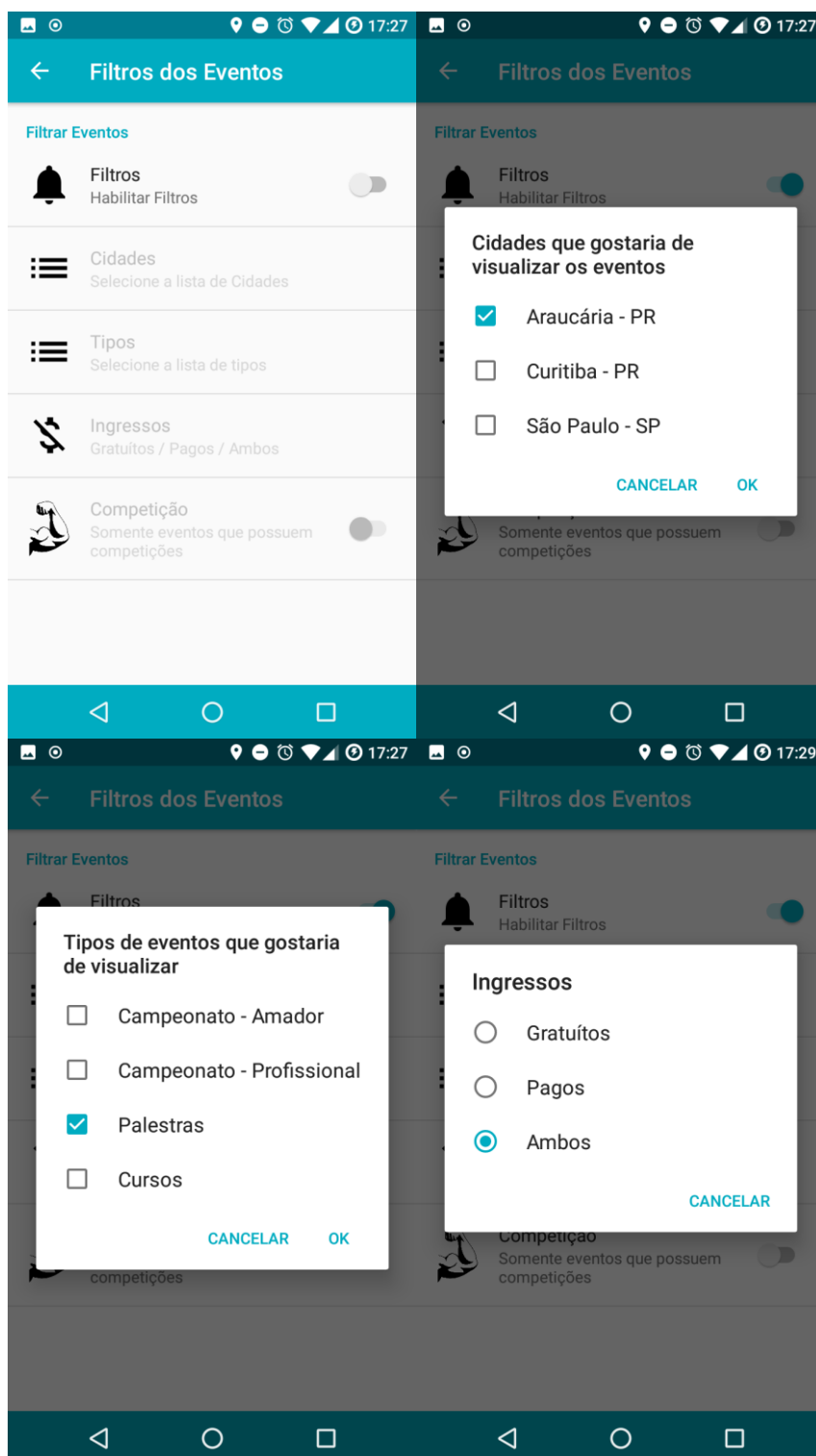
Existe a possibilidade do usuário realizar o filtro dos eventos de sua preferência, através dos filtros por: Cidade, Tipo do Evento, Entrada e Competição, conforme FIGURA 41.

FIGURA 40 – MOBILE – CONSULTA DE EVENTOS – LISTA, MAPA



FONTE: o autor, (2017).

FIGURA 41 – MOBILE – CONSULTA DE EVENTOS – FILTRO

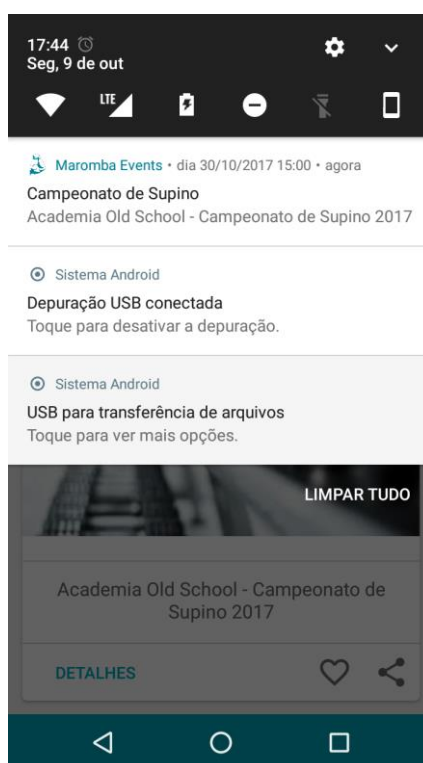


FONTE: o autor, (2017).

4.3.9 Receber Notificação de novos Eventos Mobile

O usuário mobile poderá receber notificações de novos eventos, possibilitando estar atualizado com os eventos de seu interesse, ao acessar a notificação o usuário poderá ser levado diretamente as informações do evento, conforme FIGURA 42.

FIGURA 42 – MOBILE – RECEBIMENTO DE NOTIFICAÇÃO DE NOVO EVENTO



FONTE: o autor, (2017).

4.3.10 Visualizar dados de um Evento

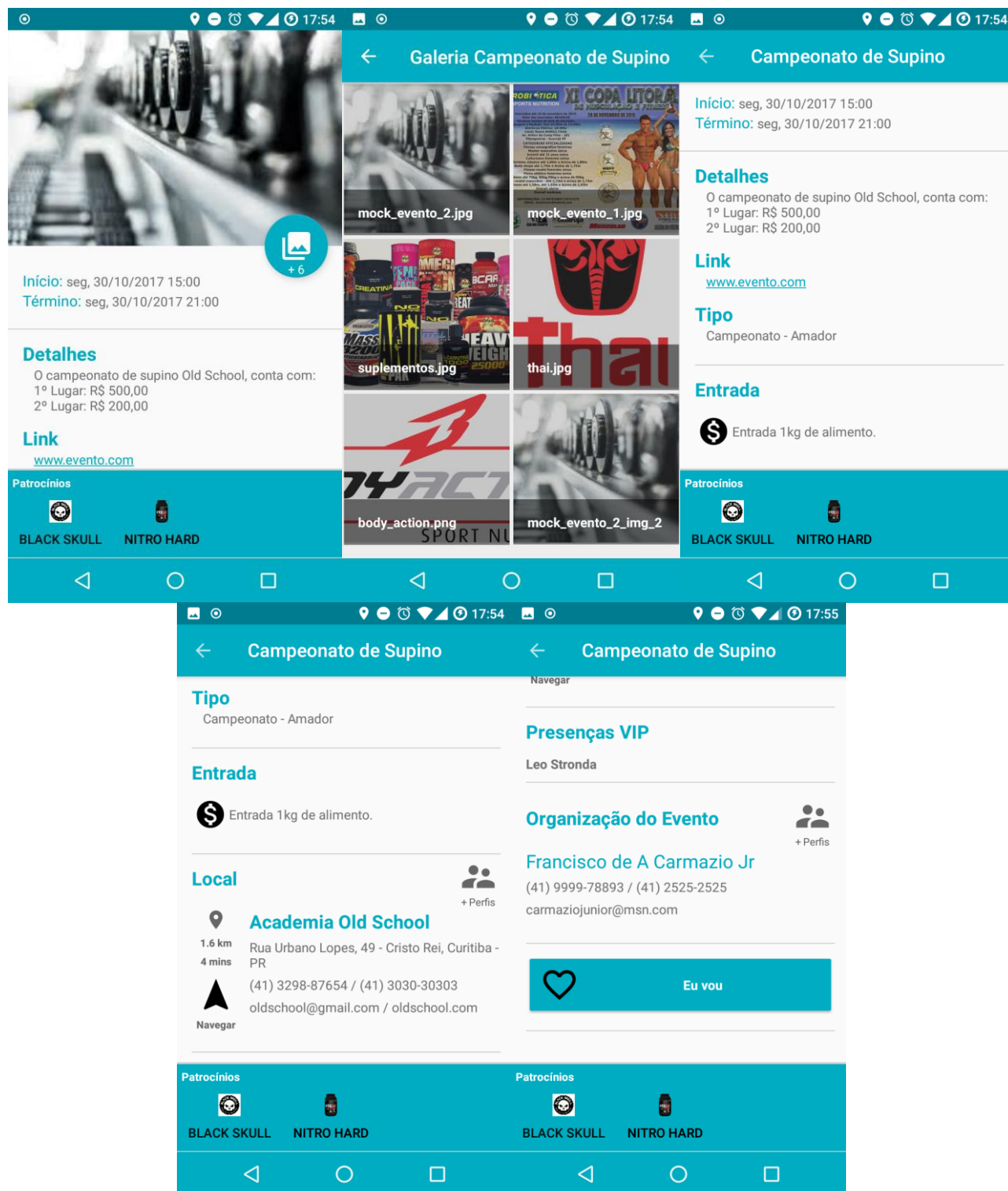
O usuário mobile poderá visualizar os dados de um evento, através de: notificações mobile, selecionando na lista de eventos, selecionando através do mapa de eventos ou através da lista de eventos prestigiados/curtidos.

A visualização de um evento, reúne todos os dados sobre o evento, possibilitando o usuário:

- Visualizar dados como: nome do evento, data de início e fim, galeria de imagens do evento, detalhes, link, tipo do evento, entrada do evento, dados do local do evento (Endereço, Contatos e Perfis Sociais), distância e tempo para chegada ao evento, presenças VIP, dados do organizador do evento (Contatos e Perfis Sociais) e Patrocínios do Evento;
- Abrir o GPS do dispositivo e navegar até o evento;
- Abrir os perfis sociais do Local do evento, exemplo: *Facebook* e *Instagram*;
- Abrir os perfis sociais do Organizador do evento, exemplo: *Facebook* e *Instagram*;
- Curtir o evento, adicionando a lista de eventos prestigiados;
- Abrir um patrocínio do evento, sendo redirecionado ao link da marca ou produto do patrocínio.

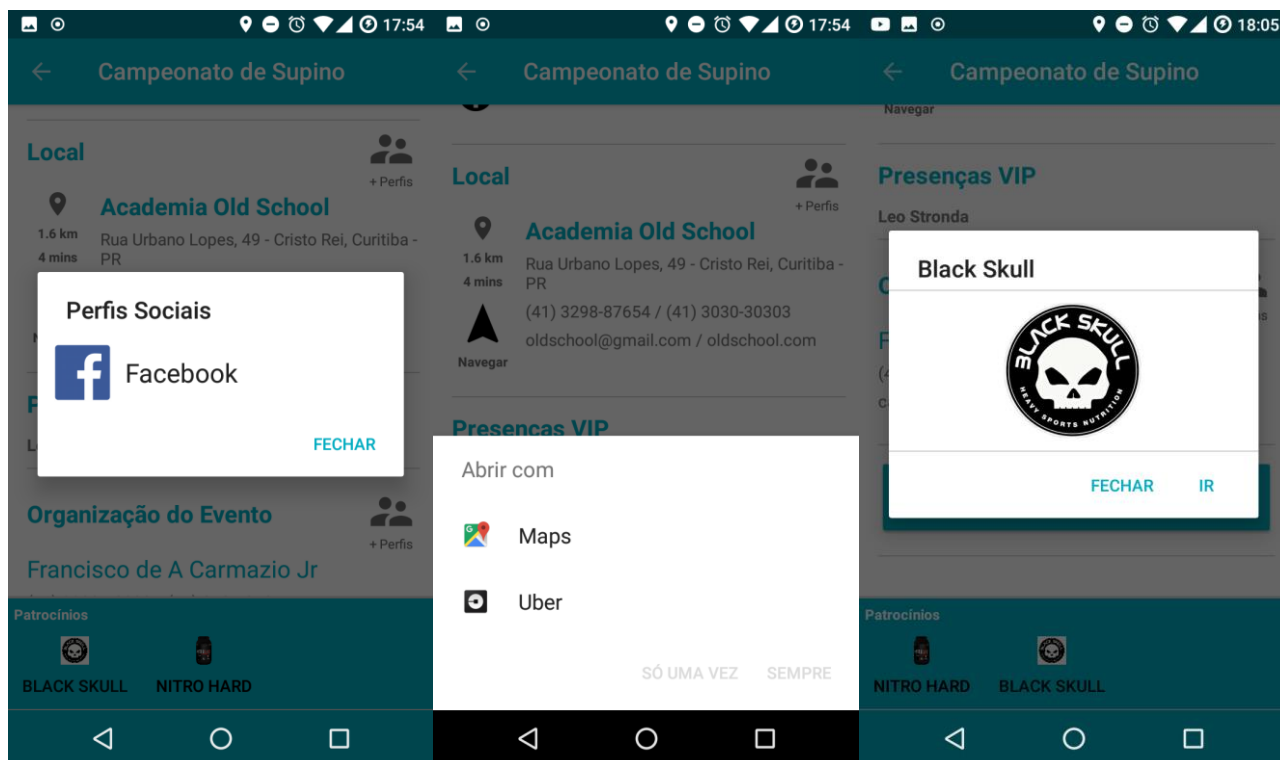
Todas as funcionalidades presentes na visualização de um evento, podem ser vistas conforme FIGURA 43 e FIGURA 44.

FIGURA 43 – MOBILE – VISUALIZAÇÃO DOS DADOS DE UM EVENTO



FONTE: o autor, (2017).

FIGURA 44 – MOBILE – VISUALIZAÇÃO DADOS DE UM EVENTO – AÇÕES



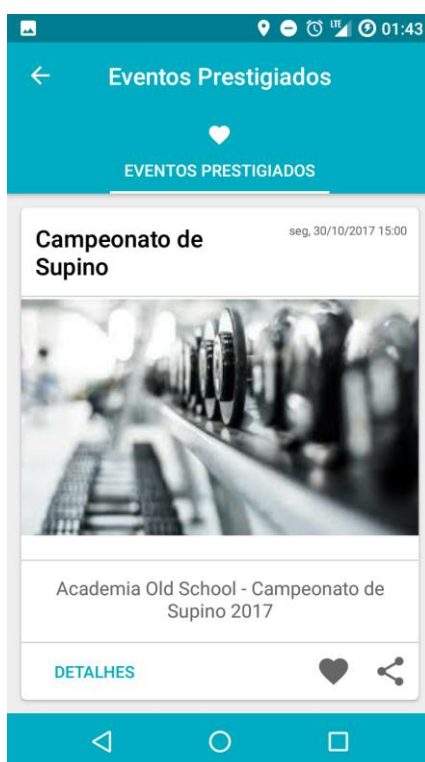
FONTE: o autor, (2017).

4.3.11 Consultar Lista de Eventos Prestigiados

Ao adicionar um evento como favorito, o APP adiciona a conta do usuário logado o evento em questão, criando assim uma lista exclusiva de eventos prestigiados, possibilitando ao usuário acessar a qualquer momento os eventos que gostaria de comparecer.

A lista de Eventos é composta por: Título do Evento, Resumo, Data e Imagem principal do Evento, possibilitando ao usuário acessar mais informações do evento, desmarcar ou compartilhar os eventos, conforme FIGURA 45.

FIGURA 45 – MOBILE – CONSULTA DE EVENTOS PRESTIGIADOS



FONTE: o autor, (2017).

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS E TRABALHOS FUTUROS

O objetivo principal deste projeto foi realizar o desenvolvimento de um sistema web, integrado a um aplicativo mobile *Android*, proporcionando aos seus usuários uma maneira fácil, simples e rápida no recebimento e consulta de eventos de musculação e *fitness*.

Durante o desenvolvimento do projeto, foram utilizadas técnicas e metodologias de gestão e desenvolvimento de software, além da utilização de inúmeras tecnologias presentes no mercado atual, para o desenvolvimento web, percebeu-se nitidamente que o JSF (Prime faces) é uma plataforma robusta, que auxilia em todo desenvolvimento web.

Foi um grande desafio o aprendizado de algumas tecnologias que até então não tinham sido abordadas, como no desenvolvimento avançado *Android*, aliado a utilização das tecnologias atuais de mercado do *Google*, tais como: *Google Maps*, *Google Cloud*, *Google Firebase*, que proporcionaram o aprimoramento dos conhecimentos técnicos, sendo de grande valia na carreira e na área de desenvolvimento de software.

O projeto *Maromba Events*, possui um grande potencial para ser utilizado entre academias de musculação e *fitness*, pois possibilita através das funcionalidades entregues: publicar e visualizar eventos em uma plataforma simples, robusta com alta disponibilidade, além da expansão que poderá ser realizada após a entrega do projeto, que consistem em: módulo de competições e resultados atrelados aos eventos, federações e atletas.

Conclui-se que a entrega deste projeto, atendeu o objetivo proposto, realizando a utilização das metodologias vistas no curso, além dos conhecimentos e aprendizados conquistados no desenvolvimento *Android*, Web e tecnologias atuais de mercado.

REFERÊNCIAS

AFONSO Alexandre, **O que é Spring Security?** Algaworks, 2017. Disponível em: <http://blog.algaworks.com/spring-security/>. Acesso em: 13 de maio de 2017.

ANTUNES, Alfredo, **Academias de ginástica e musculação: Origens**, 2009. Disponível em: <http://www.webartigos.com/artigos/academias-de-ginastica-e-musculacao/29648/>. Acesso em: 07 de maio de 2017.

BRANDÃO, Arnaldo, **Arnold Classic Brasil Muda de Cidade e Será em São Paulo em 2017**. Disponível em: <http://torcedores.uol.com.br/noticias/2016/07/arnold-classic-brasil-2017-acontecera-em-sp-veja-mais-informacoes>. Acesso em: 22 de abril de 2017.

BUENO Kessia Jaqueline, **O que é JSF (Java Server Faces)?** Fábrica de Software, 2013. Disponível em: <http://fabrica.ms.senac.br/2013/06/o-que-e-jsf-java-server-faces/>. Acesso em: 13 de maio de 2017.

CATRACA LIVRE, **Catraca Livre - Eventos grátis**, 2017. Disponível em: https://play.google.com/store/apps/details?id=br.com.hacklab.catraca_mobile&hl=pt_BR/. Acesso em: 08 de maio de 2017.

CISCO MOBILE VISUAL NETWORKING INDEX, **Mais da metade população mundial usará dispositivos móveis em 2020**, 2016. Disponível em: <http://www.administradores.com.br/noticias/cotidiano/mais-da-metade-populacao-mundial-usara-dispositivos-moveis-em-2020/108138/>. Acesso em: 06 de maio de 2017.

COUTINHO, Helen Rita Menezes, **MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO, Organização de Eventos - Curso Técnico em Hospedagem**. Manaus, 2010. Disponível em: http://redeetec.mec.gov.br/images/stories/pdf/eixo_hosp_lazer/061112_org_eventos.pdf. Acesso em: 1 de maio de 2017.

DIGITAL Olhar, **Cloud computing: tudo o que você precisa saber sobre o assunto**, 2011. Disponível em:

https://olhardigital.uol.com.br/noticia/cloud_computing_tudo_o_que_voce_precisa_saber_sobre_o_assunto/20231/. Acesso em: 12 de maio de 2017.

DRSKA, Moacir, **A Netflix das academias**, Isto é dinheiro de 18/01/2016. Disponível em: <http://www.istoedinheiro.com.br/noticias/mercado-digital/20160118/netflix-das-academias/334416/>. Acesso em: 07 de maio de 2017.

EVENTBRITE, **Eventbrite**, 2017. Disponível em: https://play.google.com/store/apps/details?id=com.eventbrite.attendee&hl=pt_BR/. Acesso em: 08 de maio de 2017.

EVENTOOL, **Características Eventool**, 2017. Disponível em: <https://www.eventool.com/pt/caracteristicas/>. Acesso em: 08 de maio de 2017.

FILHO, Gilberto Antonio Pedersoli, **UMA HISTÓRIA DA MUSCULAÇÃO COMPETITIVA NO BRASIL: JORNAL DA MUSCULAÇÃO & FITNESS (2002 – 2010)**, 2013. Disponível em: <https://www.musculacaoefitness.com.br/downloads/TCC-Gilberto-Antonio-Pedersoli-Filho.pdf>. Acesso em: 07 de maio de 2017.

FIREBASE, **Nossos produtos unem forças para melhorar os aplicativos e dar poder aos usuários**, 2017. Disponível em: <https://firebase.google.com/products/>. Acesso em: 12 de maio de 2017.

GARTNER, **Gartner Says Five of Top 10 Worldwide Mobile Phone Vendors Increased Sales in Second Quarter of 2016**, 2016. Disponível em: <http://www.gartner.com/newsroom/id/3415117>. Acesso em: 03 de maio de 2017.

GIANOLLA, Fábio, **História da Musculação**. Disponível em: <http://robsonpirani.xpg.uol.com.br/HISTMUSCULACAO.htm/>. Acesso em: 07 de maio de 2017.

GLAUBER, Nelson, **Dominando o Android do básico ao avançado**. São Paulo: Ed 1. Novatec Brasi, 2015.

IANNI Vinicius, **Introdução aos bancos de dados NoSQL** Dev Media, 2016. Disponível em: <http://www.devmedia.com.br/introducao-aos-bancos-de-dados-nosql/26044/>. Acesso em: 13 de maio de 2017.

IBGE, Instituto brasileiro de Geografia e Estatística, **pesquisa de acesso à internet e posse de celulares 2015**. Disponível em: ftp://ftp.ibge.gov.br/Acesso_a_internet_e_posse_celular/2015/. Acesso em: 23 de abril de 2017.

IBM, **Aproveitando a Internet of Things (IoT)**, 2016. Disponível em: <https://www.ibm.com/developerworks/br/library/iot-key-concepts/>. Acesso em: 06 de maio de 2017.

MARTIN, Vanessa, **Manual prático de eventos – Gestão estratégica, patrocínio e sustentabilidade**. Rio de Janeiro: Ed 1. Elsevier Brasil, 2015. Prévia disponível em: <https://books.google.com.br/books?id=QmHjBwAAQBAJ>. Acesso em: 1 de maio de 2017.

MEDEIROS Higor, **Introdução à JPA - Java Persistence API** Dev Media, 2017. Disponível em: <http://www.devmedia.com.br/introducao-a-jpa-java-persistence-api/28173/>. Acesso em: 13 de maio de 2017.

MICHAELIS, Dicionário Brasileiro da Língua Portuguesa. Disponível em: <http://michaelis.uol.com.br>. Acesso em: 30 de abril de 2017.

MINISTÉRIO DO ESPORTE DO BRASIL, **A prática de esporte no Brasil**. Disponível em: <http://www.esporte.gov.br/diesporte/2.html>. Acesso em: 08 de abril de 2017.

MINISTÉRIO DO TURISMO, **Negócios & Eventos Orientações Básicas**. 2^a Edição. Brasília, 2010. Disponível em: http://www.turismo.gov.br/sites/default/turismo/o_ministerio/publicacoes/downloads_publicacoes/Turismo_de_Negocios_e_Eventos_Orientacoes_Basicas.pdf. Acesso em: 23 de abril de 2017.

MYFITNESSPAL, **Perca peso com o MyFitnessPal**, 2017. Disponível em: <https://www.myfitnesspal.com/pt/>. Acesso em: 07 de maio de 2017.

NEVES Pedro M; RUAS Rui P. F. **O Guia Prático do MySQL**. 1ed. Coleção Tecnologias. Lisboa: Ed. Centro Atlântico, 2005. Prévia disponível em: <http://www.centroatl.pt/titulos/tecnologias/imagens/excerto-e-book-ca-oguiapraticodomysql.pdf>. Acesso em: 13 de maio de 2017.

PALIARI Marcos, **Como funciona um WebService REST** Matera Systems, 2012. Disponível em: <http://www.matera.com/br/2012/10/22/como-funciona-um-webservice-rest/>. Acesso em: 13 de maio de 2017.

PHORTE TV, **Conversando Sobre Gestão**. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=yn9D4W5--1Q>. Acesso em: 30 de abril de 2017.

POSITIVO SEDUC, **Os dispositivos móveis e os desafios da sua utilização em sala de aula**, 2016. Disponível em: <http://www.positivoteceduc.com.br/na-frente/dispositivos-moveis-e-sua-utilizacao-em-sala-de-aula/>. Acesso em: 06 de maio de 2017.

RAMOS, Edí Patricia, **Vivendo uma nova era: a tecnologia e o homem, ambos integrantes de uma sociedade que progride rumo ao desenvolvimento**, 2014. Disponível em: <http://www.seduc.mt.gov.br/Paginas/Vivendo-uma-nova-era-a-tecnologia-e-o-homem,-ambos-integrantes-de-uma-sociedade-que-progride-rumo-ao-desenvolvimento.aspx>. Acesso em: 06 de maio de 2017.

RODRIGUES, Gizella, **Brasil caminha para assumir liderança mundial em número de academias**, Agência Sebrae. Disponível em: <http://www.agenciasebrae.com.br/sites/asn/uf/NA/brasil-caminha-para-assumir-lideranca-mundial-em-numero-de-academias>. Acesso em: 21 de abril de 2017.

SANTOS Rafael, **Introdução à programação orientada a objetos usando java 2a edição**. São Paulo: Ed. Elsevier Editora, 2013. Prévia disponível em: <https://books.google.com.br/books?id=2pfpCgAAQBAJ>. Acesso em: 13 de maio de 2017.

SANTOS, Mauricio Carvalho, **Dispositivos Móveis, Uma Visão Geral Sobre a História e Tecnologia para Dispositivos Móveis**. São Paulo: Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia, 2012. Disponível em:

<https://pt.slideshare.net/MauricCarvalho/dispositivos-mveis-15375049>. Acesso em: 2 de maio de 2017.

SILVA, Luiz Augusto, **Conceitos de atividade física e saúde**, 2015. Disponível em: <http://repositorio.unicentro.br/bitstream/123456789/487/1/conceitos%20da%20atividade%20f%C3%ADsica%20e%20sa%C3%BAde.pdf>, UNICENTRO Paraná. Acesso em: 07 de maio de 2017.

SILVA, Mariângela, **O Evento como Estratégia na Comunicação das Organizações: Modelo de Planejamento e Organização**. Universidade Estadual de Londrina - UEL. Disponível em: http://ead2.iff.edu.br/pluginfile.php/26430/mod_resource/content/2/Modelo%20de%20planejamento%20de%20eventos.pdf. Acesso em: 30 de abril de 2017.

TELEMEDICINA MORSHCH, **O futuro dos dispositivos móveis na tele saúde**, 2016. Disponível em: <http://telemedicinamorsch.com.br/blog/2016/03/o-futuro-dos-dispositivos-moveis-na-telesaude/>. Acesso em: 06 de maio de 2017.

VIDEIRA Carlos, SILVA Alberto, **UML Metodologias e Ferramentas CASE**. 1ed. Portugal: Edições Centro Atlântico, abril de 2001.

WATT, David C, **Gestão de Eventos em Lazer e Turismo**. Porto Alegre: Ed. Bookman, 2007. Prévia disponível em: <https://books.google.com.br/books?id=gun9CYBDP5QC>. Acesso em: 30 de abril de 2017.

APÊNDICE I – FASE DE INICIAÇÃO – WORKFLOW MODELO DE NEGÓCIO

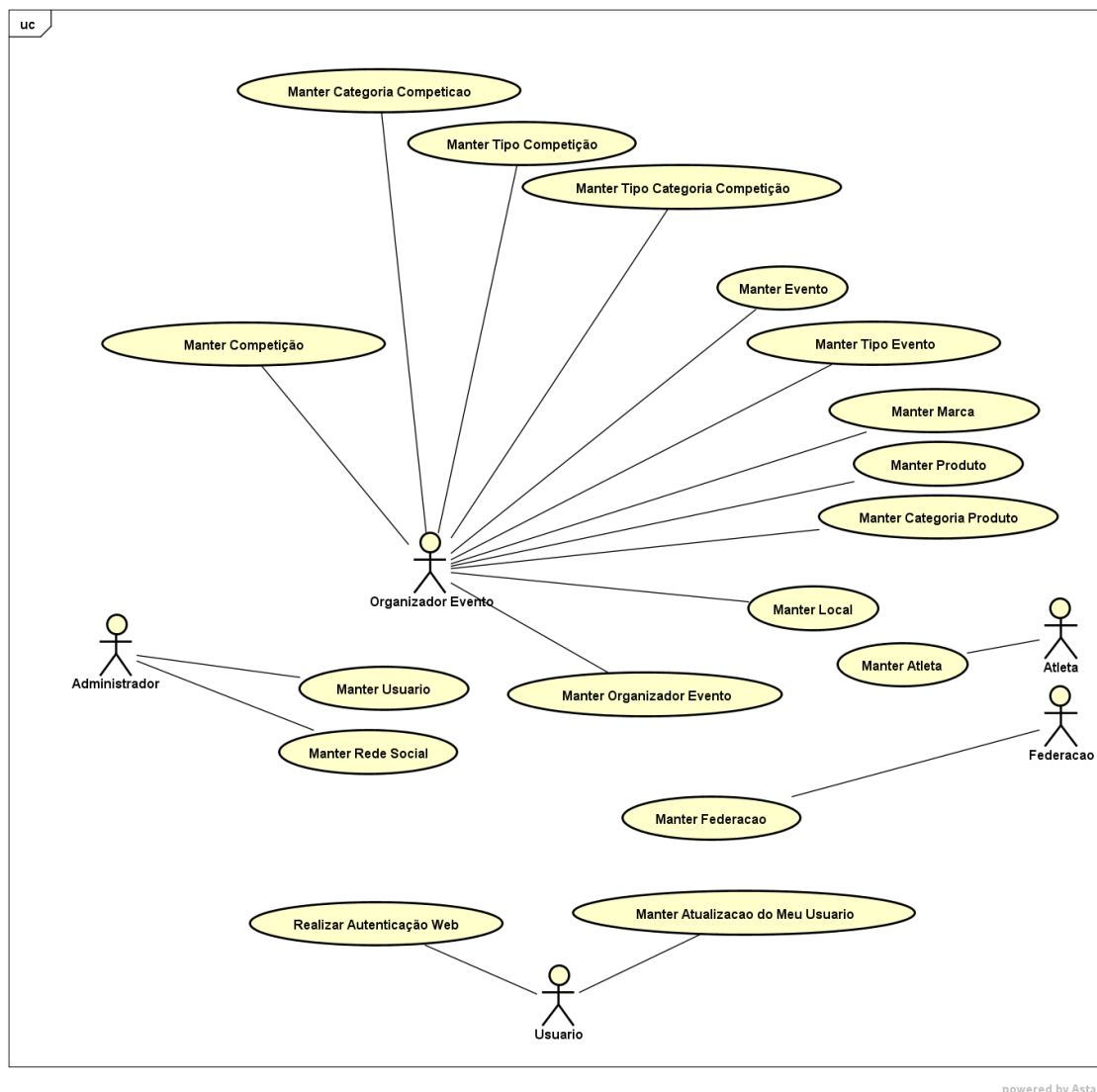
Visão

A busca pela qualidade de vida, saúde e um corpo melhor está presente nos dias de hoje, com academias espalhadas por todo Brasil, a musculação tem sido uma modalidade muito bem vista, sendo ela para fins de saúde ou fins estéticos. Uma pessoa interessada, que busca informações sobre os eventos de musculação ou atletas de musculação e seus títulos, não tem uma visão agrupada e clara destas informações. Sendo muito confuso e difícil saber os locais, preços, categorias e características dos eventos que podem ocorrer em determinado local, as informações hoje existentes estão disponíveis dentro das federações de fisiculturismo, mas não são claras ao público.

Devido esta necessidade, sugere-se o desenvolvimento de um sistema para o gerenciamento e divulgação de eventos e atletas de musculação, como forma de facilitar e simplificar o acesso dos eventos ao público em geral, para isso o sistema contará com um módulo administrativo que permitirá a manutenção e cadastro dos eventos e atletas e aplicativo para utilização em dispositivos móveis (celulares, *smartphones*, *tablets*), no qual irá informar e alertar os usuários os eventos de sua região, além de possuir as informações de atletas e seus títulos.

APÊNDICE II - CASOS DE USO NEGOCIAIS

Módulo Administrativo Web



powered by Astah

Funcionalidades - Módulo Administrativo Web

- **Autenticação/Acesso Web:** O sistema deverá disponibilizar o seu acesso somente através autenticação de login e senha, onde será segmentada as funcionalidades através do perfil de cada usuário. Caso usuário esqueça sua senha o sistema poderá gerar uma nova senha e encaminhar para o e-mail cadastrado no perfil do usuário;
- **Tela inicial sistema web administrativo:** O sistema irá apresentar um menu com as determinadas funcionalidades para cada perfil de usuário do

sistema;

- **Atualização dos dados cadastrais do usuário:** O sistema irá permitir que o usuário logado possa alterar seus dados de acesso e imagem de perfil;
- **Manutenção de Usuários:** O sistema irá permitir que o usuário que possua o perfil de ADMINISTRADOR possa listar, incluir, alterar ou excluir qualquer usuário do sistema, possibilitando o reset de senhas e alteração do perfil do usuário desejado;
- **Manutenção de Redes Sociais:** O sistema irá permitir que o usuário que possua o perfil de ADMINISTRADOR possa listar, incluir, alterar ou excluir as redes sociais no sistema, as redes sociais têm como objetivo aumentar a possibilidade de contatos com os atletas, federações, locais de eventos, organizadores de evento;
- **Manutenção de Federações:** O sistema irá permitir que o usuário que possua o perfil de ADMINISTRADOR possa listar, incluir, alterar ou excluir as federações do sistema, além do usuário que possua o perfil de FEDERAÇÃO possa realizar a alteração do seu próprio cadastro no sistema;
- **Manutenção de Organizador de Eventos:** O sistema irá permitir que o usuário que possua o perfil de ADMINISTRADOR possa listar, incluir, alterar ou excluir os organizadores de eventos do sistema, além do usuário que possua o perfil ADMINISTRADOR_EVENTO possa realizar a alteração do seu próprio cadastro no sistema;
- **Manutenção de Atletas:** O sistema irá permitir que o usuário que possua o perfil de ADMINISTRADOR ou FEDERAÇÃO possa listar, incluir, alterar ou excluir os atletas do sistema, sendo que as federações poderão alterar somente os atletas de sua federação, além do usuário que possua o perfil ATLETA possa realizar a alteração do seu próprio cadastro no sistema;
- **Manutenção de Locais:** O sistema irá permitir que o usuário que possua o perfil de ADMINISTRADOR ou ADMINISTRADOR_EVENTO possa listar, incluir, alterar ou excluir os locais cadastrados no sistema, os locais são os locais onde os eventos podem acontecer, eles contêm informações de localização e contato;
- **Pesquisa de Endereços:** O sistema irá permitir nas funcionalidades de: Manutenção de Federações, Manutenção de Organizador de Evento,

Manutenção de Atletas, Manutenção de Locais. A facilidade de busca de endereços, que irá proporcionar uma melhor experiência do usuário que estiver utilizando o sistema. A pesquisa de endereços irá pesquisar um endereço por CEP ou por RUA, CIDADE e ESTADO;

- **Manutenção de Categorias de Produto:** O sistema irá permitir que o usuário que possua o perfil de ADMINISTRADOR ou ADMINISTRADOR_EVENTO possa listar, incluir, alterar ou excluir as categorias de produto cadastradas no sistema. Exemplo: Suplementos, Roupas Fitness e etc;

- **Manutenção de Produtos:** O sistema irá permitir que o usuário que possua o perfil de ADMINISTRADOR ou ADMINISTRADOR_EVENTO possa listar, incluir, alterar ou excluir produtos cadastradas no sistema, os produtos serão adicionados aos patrocínios relacionados aos eventos do sistema;

- **Manutenção de Marcas:** O sistema irá permitir que o usuário que possua o perfil de ADMINISTRADOR ou ADMINISTRADOR_EVENTO possa listar, incluir, alterar ou excluir marcas cadastradas no sistema, as marcas serão adicionadas aos patrocínios relacionados aos eventos do sistema e aos produtos cadastrados no sistema;

- **Manutenção de Tipos de Evento:** O sistema irá permitir que o usuário que possua o perfil de ADMINISTRADOR ou ADMINISTRADOR_EVENTO possa listar, incluir, alterar ou excluir tipos de evento cadastrados no sistema, os tipos de eventos podem ser por exemplo: Evento Amador ou Evento Oficial;

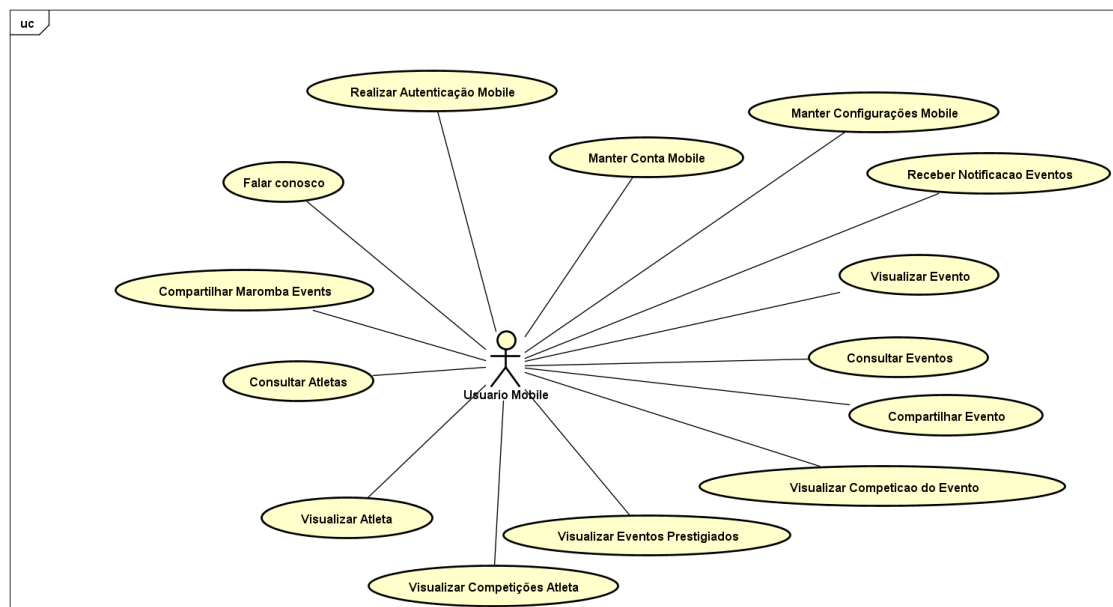
- **Manutenção de Eventos:** O sistema irá permitir que o usuário que possua o perfil de ADMINISTRADOR ou ADMINISTRADOR_EVENTO possa listar, incluir, alterar ou excluir os eventos cadastrados no sistema. O evento poderá ter as seguintes características:

- O sistema não permitirá que um Administrador de Evento possa listar, incluir, alterar ou excluir os eventos de outros Administradores de Evento;
- Possuir competição;
- Possuir patrocínios de produtos ou marcas, que serão utilizados na divulgação do evento no módulo Mobile *Android*;
- Podem ser publicados para notificação de usuários do módulo Mobile

Android.

- **Manutenção de Competições:** O sistema irá permitir que o usuário que possua o perfil de ADMINISTRADOR ou ADMINISTRADOR_EVENTO possa incluir, alterar as competições atreladas a um evento cadastrado no sistema. A competição terá algumas características:
 - O sistema não permitirá que um Administrador de Evento possa incluir, alterar as competições atreladas a eventos de outros Administradores de Evento;
 - A competição poderá possuir várias categorias e vários atletas.
- **Manutenção de Tipos da Categoria da Competição:** O sistema irá permitir que o usuário que possua o perfil de ADMINISTRADOR ou ADMINISTRADOR_EVENTO possa listar, incluir, alterar ou excluir tipos das categorias das competições cadastradas no sistema, os tipos podem ser por exemplo: Master única, *Men's Physique*, etc;
- **Manutenção de Tipos de Competição:** O sistema irá permitir que o usuário que possua o perfil de ADMINISTRADOR ou ADMINISTRADOR_EVENTO possa listar, incluir, alterar ou excluir tipos de competição cadastrados no sistema, os tipos de competição podem ser por exemplo: Estadual, Sul-americano, etc;
- **Manutenção da Categoria da Competição:** O sistema irá permitir que o usuário que possua o perfil de ADMINISTRADOR ou ADMINISTRADOR_EVENTO possa listar, incluir, alterar ou excluir as categorias da competição cadastradas no sistema, as categorias da competição podem ser por exemplo: Clássico Masculino até 100kg.

Módulo Aplicativo Mobile Android



powered by Astah

Funcionalidades - Módulo Aplicativo Mobile *Android*

- **Autenticação/Acesso Mobile:** O aplicativo mobile disponibilizará seu acesso através de autenticação (*Login*/E-mail e Senha), caso usuário esqueça sua senha o aplicativo poderá gerar uma nova senha e encaminhar para o e-mail cadastrado no perfil do usuário;
- **Autenticação/Acesso Mobile pelo *Facebook*:** O aplicativo mobile disponibilizará seu acesso através de autenticação pelo *Facebook*, obtendo informações básicas do perfil do *Facebook* do usuário que estiver se autenticando;
- **Autenticação/Acesso Mobile pelo *Google*:** O aplicativo mobile disponibilizará seu acesso através de autenticação pelo *Google*, obtendo informações básicas do perfil do *Google* do usuário que estiver se autenticando;
- **Manutenção de Conta Mobile:** O usuário poderá optar em criar sua conta dentro do aplicativo mobile, utilizando informações básicas pessoais para criação do seu perfil, tais como: Login, E-mail, Nome, Senha, o usuário poderá

alterar a qualquer momento seus dados de perfil no aplicativo;

- **Tela Inicial do Aplicativo Mobile:** Após o usuário realizar a autenticação no aplicativo ele será direcionado para página inicial a qual disponibilizara o menu para todas funcionalidades do aplicativo e links rápidos para as principais funcionalidades;

- **Configurações da Conta Mobile:** O usuário poderá configurar sua conta em seu dispositivo para receber ou não as notificações de novos eventos, podendo habilitar as notificações, filtrar por cidades, filtrar eventos gratuitos e eventos que possuam competição;

- **Recebimento de Notificação Mobile:** O usuário que optar em suas configurações receber novas notificações irá receber notificação de novos eventos publicados no Módulo Web conforme filtro de suas configurações, ao clicar na notificação o usuário será direcionado para mais informações sobre o evento em questão;

- **Consultar Eventos:** O usuário poderá consultar os eventos disponíveis no sistema, onde poderá filtrar os eventos para visualizar os eventos de seu interesse, podendo também visualizar a lista de eventos por mapa, através do sistema do *Google Maps*;

- **Visualizar Eventos Prestigiados:** O usuário poderá visualizar a lista de eventos as quais marcou sua participação.

- **Visualizar Evento:** O usuário poderá visualizar as informações de um evento, onde poderá obter informações tais como:

- Galeria de imagens do evento;
- Visualizar banners de patrocínio do evento;
- Visualizar informações de local onde o evento será realizado;
- Visualizar se o evento é gratuito ou possui algum valor de entrada;
- Visualizar nomes presentes no evento;
- Visualizar informações de contato para mais informações sobre o evento;
- Poderá também, marcar o evento para sua participação, compartilhar este evento e visualizar caso o evento possua competição.

- **Compartilhar Evento:** O usuário poderá compartilhar o evento nos principais aplicativos do seu dispositivo;

- **Visualizar Competição do Evento:** O usuário poderá visualizar as informações de uma competição vinculada a um evento onde poderá obter informações como os atletas e categorias que irão apresentar neste evento, caso o evento já tenha passado, poderá visualizar a posição que os atletas obterão nesta competição;
- **Consulta de Atletas:** O usuário poderá consultar uma lista de atletas cadastrados no sistema, podendo visualizar informações como: fotos, quantidade de tempo de treino e quantidade de competições do atleta.
- **Visualizar Atleta:** O usuário poderá visualizar as informações de um atleta, onde poderá obter informações tais como:
 - Perfis sociais do atleta;
 - Informações de Contato;
 - Quantidade de competições e visualizações de seu perfil;
 - Galeria de fotos do atleta.
- **Visualizar Competições do Atleta:** O usuário poderá visualizar as informações de todas as competições vinculada ao atleta onde poderá obter informações como o nome do campeonato, data, categoria e colocação no campeonato;
- **Compartilhar o Maromba Events:** O usuário que gostou e quiser compartilhar o aplicativo poderá realizar o compartilhamento pelos principais aplicativos de compartilhamento de seu dispositivo;
- **Fale Conosco:** Pensando em auxiliar o usuário do aplicativo, a funcionalidade de fale conosco possibilita que o usuário envie mensagens diretamente ao responsável pelo aplicativo.

APÊNDICE III - GLOSSÁRIO

Facebook: Empresa Rede social.

Google: Empresa de serviços e *software*.

Google Maps: Plataforma da empresa *Google* utilizada para mapeamento de mapas.

Aplicativo: Referencia-se ao aplicativo (s) disponível em seu dispositivo.

Dispositivo / Mobile: Termo utilizado na definição de celulares, *tablets* e outros dispositivos com acesso à internet.

Android: Sistema operacional da *Google* para dispositivos mobile.

Men's Physique: Categoria presente em eventos de musculação.

APÊNDICE IV - REGRAS DE NEGÓCIO

Módulo Administrativo Web

RN1: O menu deverá ser montado a partir do perfil do usuário que está logando no sistema.

RN2: Para gerar uma nova senha, o usuário deverá informar o e-mail cadastrado no sistema.

RN3: Todos os campos com (*) são obrigatórios.

RN4: O campo e-mail deverá ser validado dentro do padrão de e-mails.

RN5: Todos os campos que conterem uma "Lupa" serão utilizados como filtro nas pesquisas.

RN6: Nas tabelas de resultado de pesquisa que permitirem alteração e exclusão, deverão apresentar um botão para opção. Para opção excluir não deverá ser permitido caso o item tiver algum vínculo com outro objeto.

RN7: Para editar ou excluir um item das tabelas de pesquisa o usuário deverá selecionar o item desejado.

RN8: Sistema deverá apresentar o botão Pesquisar na Tela 7 - Manter Federação e a Funcionalidade de Pesquisar Federação somente para o perfil ADMINISTRADOR.

RN9: Caso perfil logado seja uma FEDERAÇÃO, a Tela 7 - Manter Federação deverá ser carregada a partir da Federação logada no sistema.

RN10: Sistema deverá apresentar o botão Pesquisar na Tela 9 - Manter Organizador e a Funcionalidade de Pesquisar Organizador de Evento somente para o perfil ADMINISTRADOR.

RN11: Caso perfil logado seja um ADMINISTRADOR EVENTO, a Tela 9 - Manter Organizador Evento deverá ser carregada a partir do ADMINISTRADOR EVENTO logado no sistema.

RN12: Sistema deverá apresentar o botão Pesquisar na Tela 11 - Manter Atleta e a Funcionalidade de Pesquisar Atletas somente para o perfil ADMINISTRADOR ou FEDERAÇÃO.

RN13: Caso perfil logado seja um ATLETA, a Tela 11 - Manter Atleta deverá ser carregada a partir do ATLETA logado no sistema.

RN14: Caso perfil logado seja uma FEDERAÇÃO, a Tela 11 - Manter Atleta deverá carregar somente a federação logada na combo federação.

RN15: Caso perfil logado seja uma FEDERAÇÃO, a Tela 12 - Listar Atleta deverá carregar somente os atletas da sua federação.

RN16: A galeria de imagens de patrocínio será carregada a partir da galeria dos produtos e das marcas disponíveis no sistema.

RN17: Caso perfil logado seja um ADMINISTRADOR EVENTO, a Tela 19 - Manter Evento deverá carregar o campo Nome do Organizador do Evento a partir do ADMINISTRADOR EVENTO logado no sistema e deverá desabilitar a opção de pesquisar Organizador de Evento.

RN18: Caso perfil logado seja um ADMINISTRADOR EVENTO, a Tela 19 - Manter Evento deverá não apresentar o botão ORGANIZADOR NÃO ENCONTRADO?

RN19: Caso perfil logado seja um ADMINISTRADOR EVENTO, na Tela 19 - Manter Evento ao clicar no botão Pesquisar Evento, a pesquisa deverá pesquisar somente para o ADMINISTRADOR EVENTO logado no sistema.

RN20: Caso a operação que está sendo realizada seja uma alteração o botão COMPETIÇÃO DO EVENTO permanece ATIVO.

RN21: A publicação será feita para todos os dispositivos que tiverem o aplicativo instalado e tiverem as configurações que refletem ao evento.

RN22: Na Tela 21 – Manter Competição, ao pesquisar os atletas disponíveis, o sistema deverá listar somente os atletas vinculados a federação selecionada.

Módulo Aplicativo Mobile Android

RN1[Mobile]: O sistema deverá verificar se o usuário existe, para sugestioná-lo a criar seu perfil.

RN2[Mobile]: Login/E-mail/Senha são campos obrigatórios.

RN3[Mobile]: Nome do usuário é um campo obrigatório.

RN4[Mobile]: Sistema deve apresentar ao usuário caso esteja conectado com o Facebook ou Google.

RN5[Mobile]: Ao criar uma nova conta de usuário, as Configurações de Notificação deverão ser por padrão habilitadas.

RN6[Mobile]: A ordem de exibição dos eventos deverá levar em consideração sua Data e apresentar na sequência:

1. Eventos mais próximos que estão acontecendo ou irão acontecer;
2. Eventos mais distantes que irão acontecer;

3. Eventos que aconteceram;

RN7[Mobile]: Os locais dos eventos deverão ser carregados nos respectivos pontos Georreferenciados do evento.

RN8[Mobile]: Quando o usuário limpar os filtros os eventos deverão ser carregados conforme demais regras padrões do sistema.

RN9[Mobile]: Caso o contato do evento não possua perfis de rede social, o sistema não deverá exibir o ícone mais perfis.

RN10[Mobile]: Caso o evento não possua competição vinculada o botão COMPETIÇÃO DO EVENTO não deverá ser exibido.

RN11[Mobile]: Caso o evento já esteja marcado pelo usuário como: EU VOU o sistema irá identificar no botão e operação ao clicar neste botão.

RN12[Mobile]: O evento que possuir entrada gratuita, deverá ser sinalizado como gratuito.

RN13[Mobile]: Caso a colocação ainda não esteja definida ou preenchida o sistema não deverá exibir a colocação e seu ícone na lista.

RN14[Mobile]: A ordem de exibição dos atletas deverá levar em consideração os atletas mais visualizados.

RN15[Mobile]: Caso o contato do atleta não possua perfis de rede social, o sistema não deverá exibir o ícone mais perfis.

RN16[Mobile]: Caso o atleta não possua foto de perfil, o sistema deverá exibir o ícone padrão de foto de perfil.

RN17[Mobile]: Caso o atleta possua competições, o sistema irá criar um link na área de competições do atleta.

RN18[Mobile]: A ordem de exibição das competições do atleta deverão estar em ordem cronológica em relação a data da competição.

RN19[Mobile]: A mensagem compartilhada no dispositivo deverá conter um incentivo para utilização do APP e o link para instalação do Aplicativo Maromba Events.

RN20[Mobile]: O desenvolvedor do aplicativo deverá receber um e-mail contendo o e-mail e mensagem do usuário que enviou a mensagem.

APÊNDICE V - FASE DE ELABORAÇÃO – ITERAÇÃO 1 – WORKFLOW DE REQUISITOS

PROTÓTIPOS DE INTERFACES

Módulo Administrativo Web



Bem vindo ao Maromba Events, favor realizar o Login para acessar o sistema.

marombaevents.com

[\(Esqueceu sua senha\)](#)

[Login](#)

Tela 1 – Realizar Autenticação




🔒 Para gerar uma nova senha digite seu e-mail de cadastro!

marombaevents.com

@ Email

➡ Continuar

[Acesse sua Conta](#)

Tela 2 – Esqueceu sua senha



MAROMBA EVENTS

Cadastros Básicos ▾

- ☰ Categoria do Produto
- ☰ Marca do Produto
- ☰ Produto
- ☰ Tipo de Competição
- ☰ Tipo da Categoria da Competição
- ☰ Categoria da Competição


👤 admin ▾

Tela 3 - Menu de opções do sistema


 MAROMBA EVENTS Cadastros Básicos ▾ Exemplo ▾  admin ▾

Atualização dos Meus Dados Cadastrais


Nome do Usuário: *

 Francisco de Assis Carmazio Junior



Login do Usuário: *

 admin



E-mail do Usuário: *

 carmaziojunior@gmail.com


Nova Senha:


 Nova Senha: 

Repetir Nova Senha:

 Repetir Nova Senha: 

(*) Campos Obrigatórios.

 Salvar



+ Escolher Foto

→ Confirmar

↻ Cancelar

[Home](#) | [Sobre](#) © 2017 Maromba Events.

Tela 4 - Manter Atualização do Meu Usuário

Maromba Events

Cadastros Básicos

Teste

Usuário

Nome: *

Login: *

E-mail: *

Nova Senha:

Repetir Nova Senha:

Irá enviar nova senha para o e-mail cadastrado

RESETAR SENHA

Foto do Perfil

ESCOLHER IMAGEM

REMOVER

Acesso

Status: *

Ativo

Inativo

Sistemas

Web

>

<

Web

Grupos

Administrador

>

<

Administrador

Atleta

>

<

(*)Campos Obrigatórios.

Campos filtros para Pesquisa.

SALVAR

LIMPAR

PESQUISAR

Lista de Usuários

Código	Nome	Login	Perfis	Status	Sistemas	Editar
1	Usuario XYZ	user	ATLETA	ATIVO	WEB	
2	Usuario 2	user2	ATLETA	INATIVO	WEB	

Tela 5 - Manter Usuário

MAROMBA EVENTS

Cadastros Básicos ▾

Teste ▾

Usuário ▾

Rede Social X

Nome: *

Q

Link: *

Q

(*)Campos Obrigatórios.

Q Campos filtros para Pesquisa.

SALVAR

LIMPAR





PESQUISAR

Logotipo

ESCOLHER IMAGEM

REMOVER

Lista de Redes Sociais

Código	Nome	Editar	Excluir
1	Facebook		
2	Google plus		

Tela 6 - Manter Rede Social

MAROMBA EVENTS

Cadastros Básicos ▾

Teste ▾

Usuário ▾

Federacao X

Dados básicos

Nome: *

Documento:

Nascimento: * / /

Sigla: *

Contato

Comercial:

Fixo:

Celular: *

Site:

E-mail:

Social

Perfil:

Facebook

Twitter

Google +

ADICIONAR

REMOVER

Endereço

CEP:

Rua:

Bairro:

Cidade:

Complemento:


(*) Campos Obrigatórios.

SALVAR

LIMPAR

PESQUISAR

Tela 7 - Manter Federação







MAROMBA EVENTS

Cadastros Básicos ▾

Teste ▾

Usuário ▾

Lista de Federações

Código	Nome	Sigla	Documento	Editar	Excluir
1	Federação 1	FDR1	000.000.000-99		
2	Federação 2	FDR2	000.000.000-99		
3	Federação 3	FDR3	000.000.000-99		

Tela 8 - Listar Federação

MAROMBA EVENTS

Cadastros Básicos ▾

Teste ▾

Usuário ▾

Organizador Evento

Dados básicos

Nome: *

Documento:

Data de Nascimento: *

Contato

Comercial:

Fixo:

Celular: *

Site:

E-mail:

Social

Perfil:

Facebook

Twitter

Google +

ADICIONAR

REMOVER

Endereço

CEP:

Rua:







Bairro:

Cidade:

Complemento:

(*)Campos Obrigatórios.

Tela 9 - Manter Organizador Evento

MAROMBA EVENTS Cadastros Básicos ▾ Teste ▾ Usuário ▾				
Lista de Organizadores de Evento X				
Código	Nome	Documento	Editar	Excluir
1	Organizador 1	000.000.000-99		
2	Organizador 2	000.000.000-99		
3	Organizador 3	000.000.000-99		

Tela 10 – Listar Organizador Evento

MAROMBA EVENTS
Cadastros Básicos
Teste
Usuário

Atleta

Dados básicos

Nome: *
Documento:
Data de Nascimento: *
Resumo:
Altura:
Começou treinar: *
Peso:
Federação:

Contato

Social

Endereço


Galeria de Fotos

Minhas Competições

(*)Campos Obrigatórios.
Campos filtros para Pesquisa.

SALVAR
LIMPAR
PESQUISAR

Tela 11 - Manter Atleta







MAROMBA EVENTS

Cadastros Básicos ▼

Teste ▼

Usuário ▼

Lista de Atletas

Código	Nome	Documento	Federação	Editar	Excluir
1	Atleta 1	000.000.000-99	IFBB		
2	Atleta 2	000.000.000-99	IFBB		
3	Atleta 3	000.000.000-99	IFBB		

Tela 12 - Listar Atleta

MAROMBA EVENTS
Cadastros Básicos ▼
Teste ▼
Usuário ▼

Local

Dados básicos
Nome: *

Contato
Comercial:
Fixo:
Celular: *
Site:
E-mail:

Social
Perfil: local
Facebook
Twitter
Google +
ADICIONAR
REMOVER
http://facebook.com/local
http://googleplus.com/local

Endereço *
CEP:
Rua:
Bairro:
Complemento:
Cidade:
UF:
Pesquisar Endereço

(*) Campos Obrigatórios.
Campos filtros para Pesquisa.

SALVAR
LIMPAR
PESQUISAR

Lista de Locais

Código	Nome	Editar	Excluir
1	Escola XYZ		
2	Teste Local		

Tela 13 – Manter Local

MAROMBA EVENTS

Cadastros Básicos ▾

Teste ▾

Usuário ▾

Pesquisa de Endereços

Rua: *

Cidade: *

UF: *

Pesquisar

CEP	Rua	Bairro	Cidade	UF	Complemento
82900-250	Rua Luiz França	Cajuru	Curitiba	PR	até 1014/1015
82940-090	Rua Luiz França	Cajuru	Curitiba	PR	até 1016/1017

Tela 14 – Pesquisar Endereço

MAROMBA EVENTS

Cadastros Básicos ▾

Teste ▾

Usuário ▾

Categoria do Produto

X

Descrição: *





(*) Campos Obrigatórios.
🔍 Campos filtros para Pesquisa.

SALVAR

LIMPAR

PESQUISAR

Lista de Categorias do Produto

Código	Descrição	Editar	Excluir
1	Suplementos		
2	Roupas		

Tela 15 - Manter Categoria Produto

MAROMBA EVENTS

Cadastros Básicos ▾

Teste ▾

Usuário ▾

Produtos

Nome: *

q

Descrição: *

q

Link:

q

Categoria do Produto: *

Suplemento ▾

q

Marca: *

Teste ▾

q

Imagens do Produto

ESCOLHER IMAGEM

REMOVER

(*) Campos Obrigatórios.

q Campos filtros para Pesquisa.

SALVAR

LIMPAR

PESQUISAR

Lista de Produtos

Código	Nome	Descrição	Categoria	Marca	Editar	Excluir
1	Whey	Whey	Suplemento	Teste		

Tela 16 - Manter Produto

MAROMBA EVENTS

Cadastros Básicos ▾

Teste ▾


Usuário ▾

Marcas ✕

Nome: *

Link:


Imagens da Marca



ESCOLHER IMAGEM

REMOVER

(*) Campos Obrigatórios.



 Campos filtros para Pesquisa.

SALVAR

LIMPAR

PESQUISAR

Lista de Produtos

Código	Nome	Editar	Excluir
1	Integral Médica		

Tela 17 - Manter Marca

MAROMBA EVENTS

Cadastros Básicos ▾

Teste ▾

Usuário ▾

Tipo do Evento X

Descrição: * 🔍







(*)Campos Obrigatórios.
🔍 Campos filtros para Pesquisa.

SALVAR


LIMPAR

PESQUISAR

Lista de Tipos do Evento

Código	Descrição	Editar	Excluir
1	Oficial		
2	Amador		
3	Feira		

Tela 18 - Manter Tipo Evento


MAROMBA EVENTS

Cadastros Básicos ▾
Teste ▾

Usuário ▾

Evento

Nome: *

Titulo: *

Tipo: *

Oficial

Amador

Início: * 14:00

Termínio: 21:00

Link externo: http://www.eventox.com.br

Entrada: * Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Morbi gravida libero

Descrição: * Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Morbi gravida libero
Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Morbi gravida libero
Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Morbi gravida libero
Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Morbi gravida libero

☐ Gratuita

Organizador do Evento

Search

Nome: Usuário Logado: Teste

ORGANIZADOR NÃO ENCONTRADO ?

Presença VIP

Nome:

ADICIONAR

REMOVER

Item One

Item Two

Local do Evento *

Search

Nome:

LOCAL NÃO ENCONTRADO ?

Informações do Local

Fones:

Endereço:

Imagens Evento

ESCOLHER

Banner

Evento

Patrocínio Evento

ADICIONAR

REMOVER

Item One

Item Two

Ordem Apresentada

(*) Campos Obrigatórios.

Campos filtros para Pesquisa.

SALVAR


COMPETIÇÃO DO EVENTO

PUBLICAR MOBILE

LIMPAR

PESQUISAR

Tela 19 - Manter Evento







MAROMBA EVENTS

Cadastros Básicos ▾

Teste ▾

Usuário ▾

Lista de Atletas

Código	Nome	Título	Tipo	Data Inicio	Data Fim	Editar	Excluir
1	Evento 1	Evento 1	Oficial	01/01/2017	01/01/2017		
2	Evento 2	Evento 2	Oficial	01/01/2017	01/01/2017		
3	Evento 2	Evento 2	Oficial	01/01/2017	01/01/2017		

Tela 20 - Listar Evento

MAROMBA EVENTS
Cadastros Básicos
Teste
Usuário

Competição

Descrição: *
Campeonato Estadual IFBB
Tipo da Competição: *
Estadual
Sulamericano
Mundial
Federação:
Federação 1
IFBB

Categorias da Competição *

Sênior Masculino até 100kg
Sênior Feminino até 50kg

ADICIONAR
REMOVER

Sênior Masculino até 100kg

SELECIONAR CATEGORIA

Atletas

Atleta
Colocação:
ADICIONAR / ALTERAR

Categoria	Atleta	Colocação	Editar	Excluir
Sênior Masculino até 100kg	Atleta 1	1		
Sênior Masculino até 100kg	Atleta 2	2		
Sênior Masculino até 100kg	Atleta 3			

(*)Campos Obrigatórios.

SALVAR
LIMPAR

Tela 21 - Manter Competição

MAROMBA EVENTS

Cadastros Básicos ▾

Teste ▾

Usuário ▾

Tipo da Categoria da Competição X

Descrição: * 🔍





(*) Campos Obrigatórios.
🔍 Campos filtros para Pesquisa.

SALVAR

LIMPAR

PESQUISAR

Lista de Tipos da Categoria da Competição

Código	Descrição	Editar	Excluir
1	Sênior Masculino		
2	Men's Physique		

Tela 22 - Manter Tipo da Categoria da Competição

MAROMBA EVENTS

Cadastros Básicos ▾

Teste ▾

Usuário ▾

Tipo da Competição

Descrição: *





(*)Campos Obrigatórios.
Campos filtros para Pesquisa.

SALVAR

LIMPAR

PESQUISAR

Lista de Tipos da Competição

Código	Descrição	Editar	Excluir
1	Teste		
2	Teste		

Tela 23 - Manter Tipo da Competição

MAROMBA EVENTS
Cadastros Básicos ▼
Teste ▼
Usuário ▼

Categoria da Competição

Peso:
Altura:

Tipo da Categoria da Competição: *

Sênior Masculino
Master única
Men's Physique

Genero: *

Feminino
Masculino

(*)Campos Obrigatórios.
 Campos filtros para Pesquisa.

SALVAR

LIMPAR

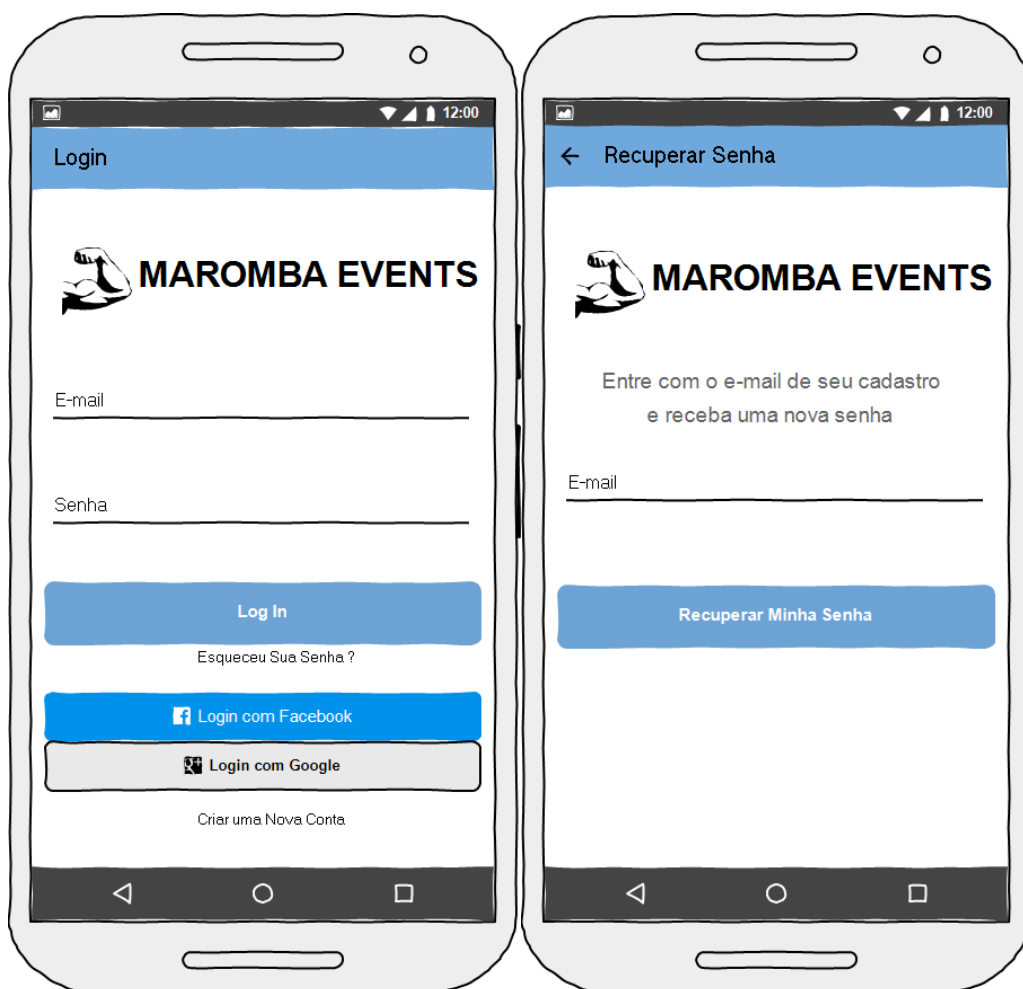
PESQUISAR

Lista de Categorias da Competição

Código	Descrição	Peso	Altura	Editar	Excluir
1	Classico Masculino - 100.0 - 1.8	100.0	1.8		
2	Classico Masculino - 100.0 - 1.8	100.0	1.8		

Tela 24 - Manter Categoria da Competição


Módulo Aplicativo Mobile Android



Protótipo 1 – Realizar Autenticação e Recuperar sua Senha

The image shows a mobile app interface for creating a new account. At the top, there is a blue header bar with a back arrow and the text "Nova Conta". Below the header, the app's logo, which consists of a muscular arm flexing and the text "MAROMBA EVENTS", is displayed. The form contains four input fields: "E-mail", "Nome", "Senha", and "Imagem Perfil" (which includes a camera icon). A blue button labeled "Criar Conta" is positioned below the input fields. The entire interface is framed within a smartphone outline with a status bar at the top showing signal, battery, and time (12:00), and an Android navigation bar at the bottom.


← Nova Conta

 **MAROMBA EVENTS**

E-mail

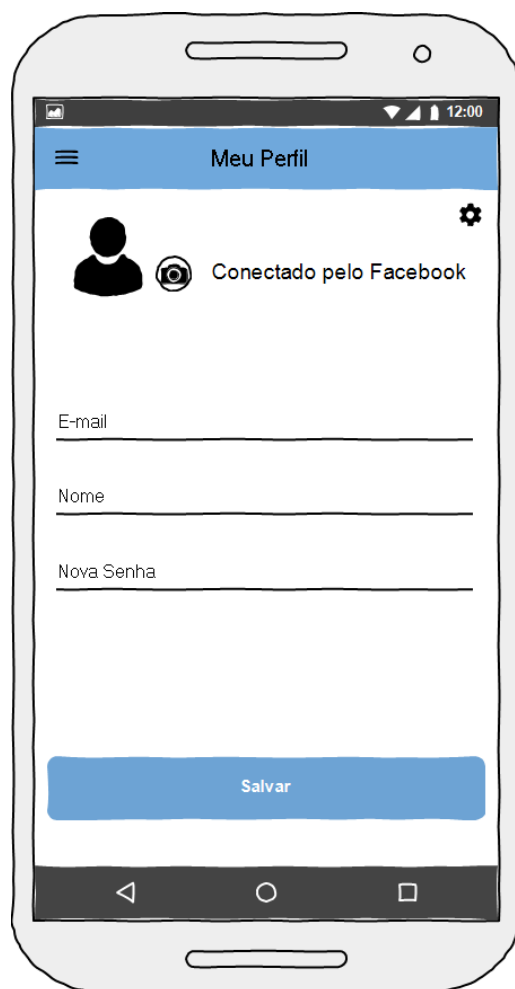
Nome

Senha

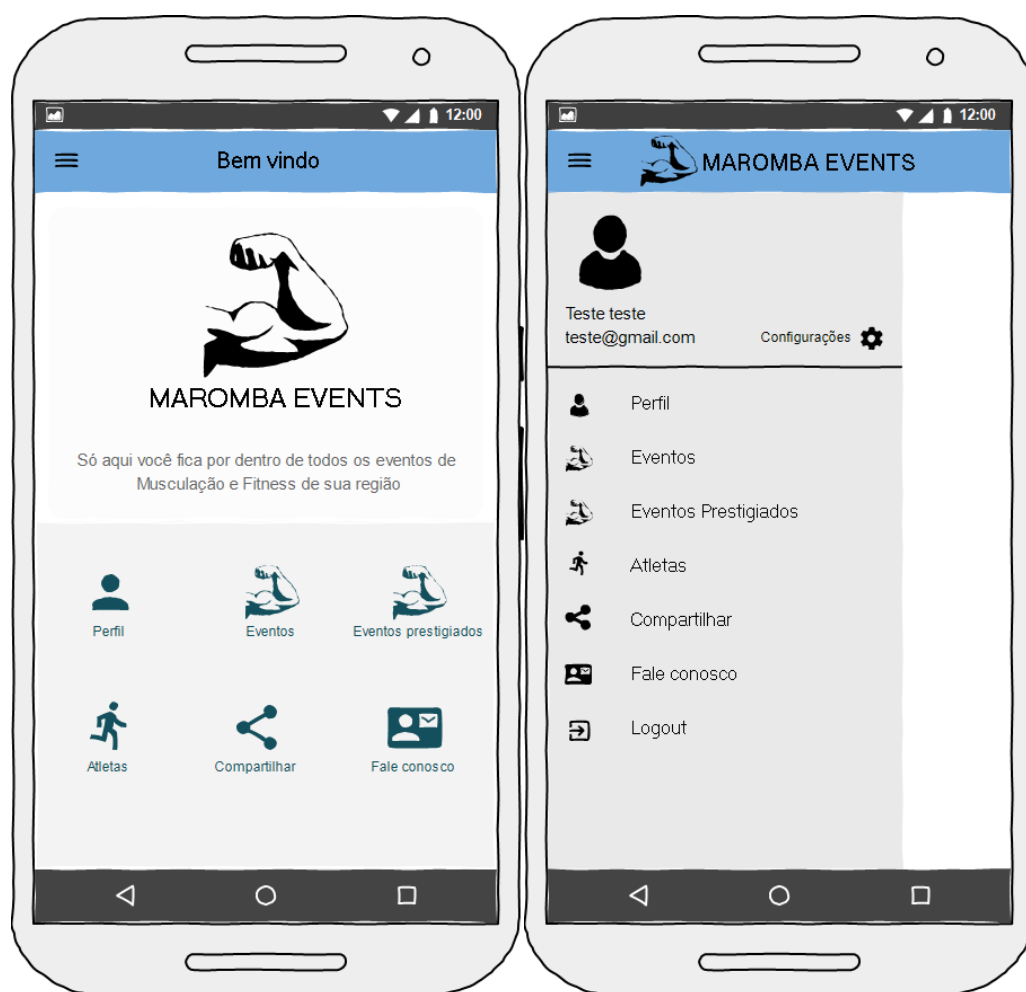
 Imagem Perfil

Criar Conta

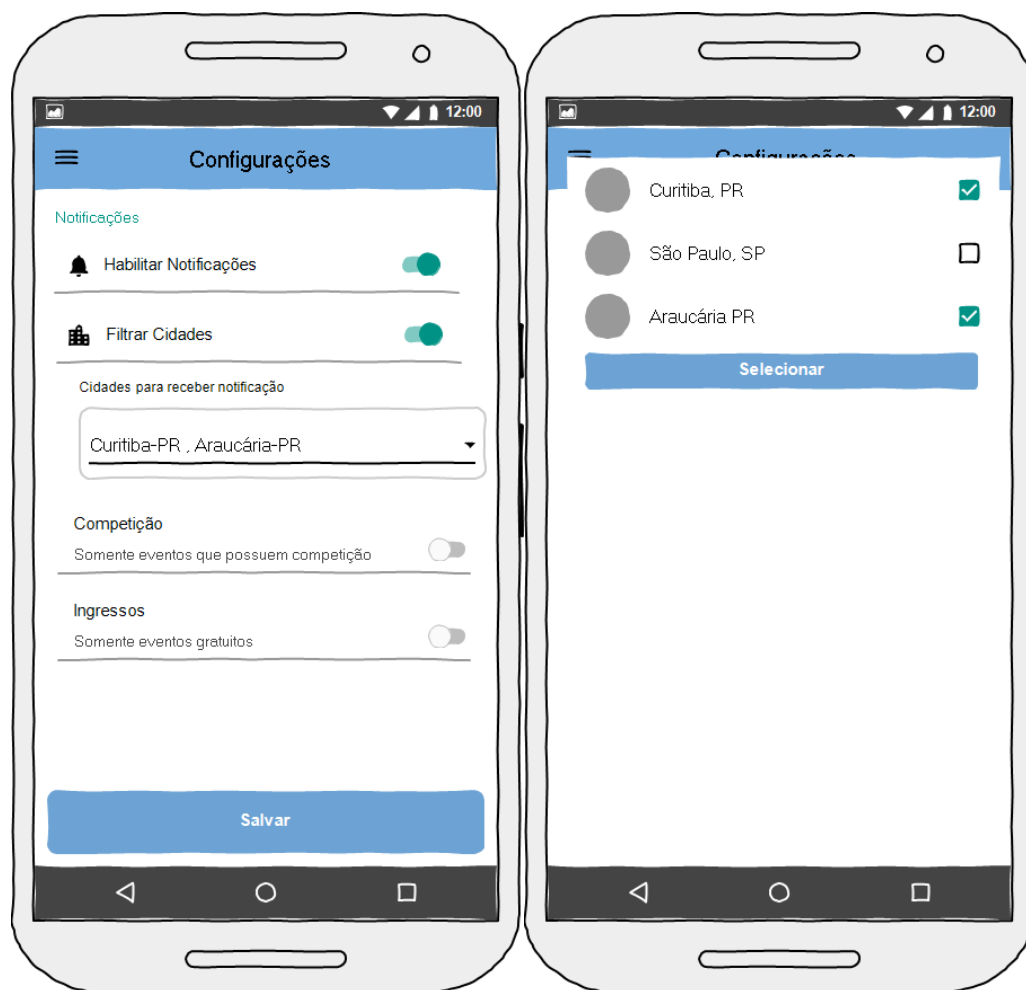
Protótipo 2 – Criar Conta Mobile



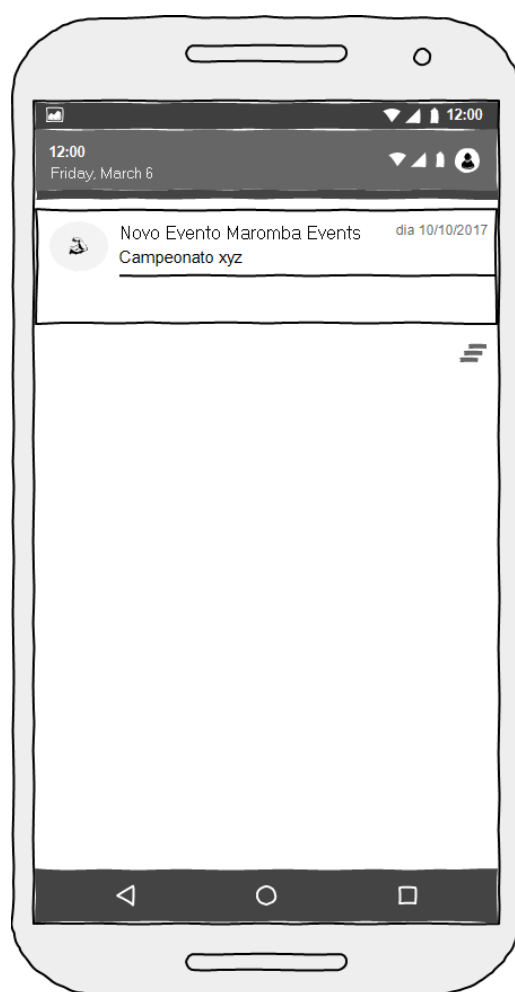
Protótipo 3 – Manter Conta Mobile – Alterar Conta



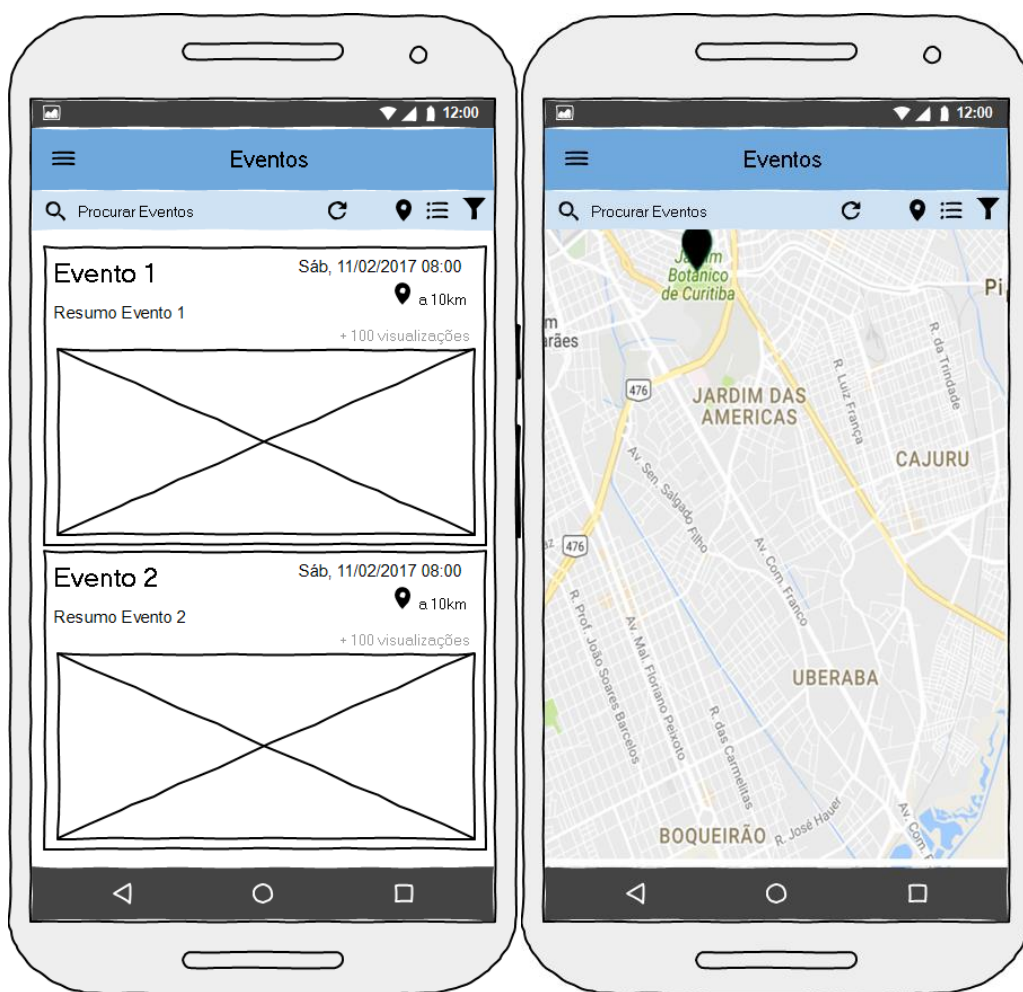
Protótipo 4 – Tela Inicial do Aplicativo e Menu Principal



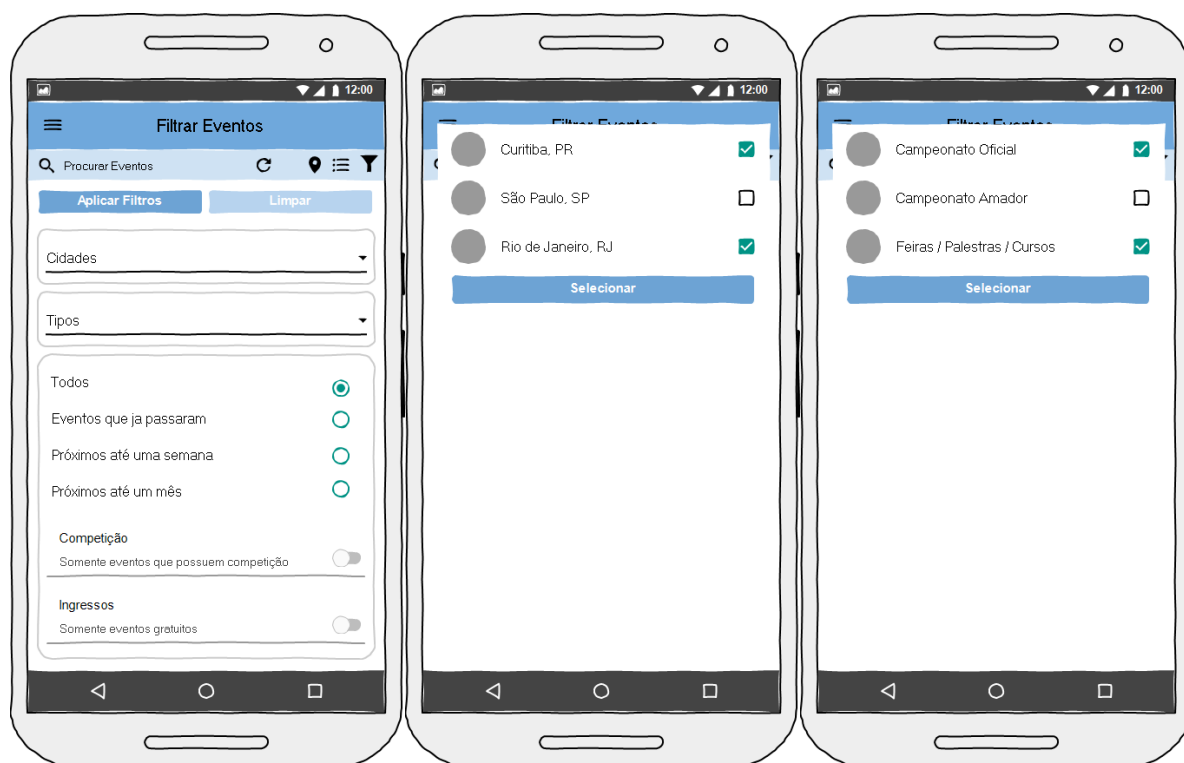
Protótipo 5 – Configurações da Conta Mobile



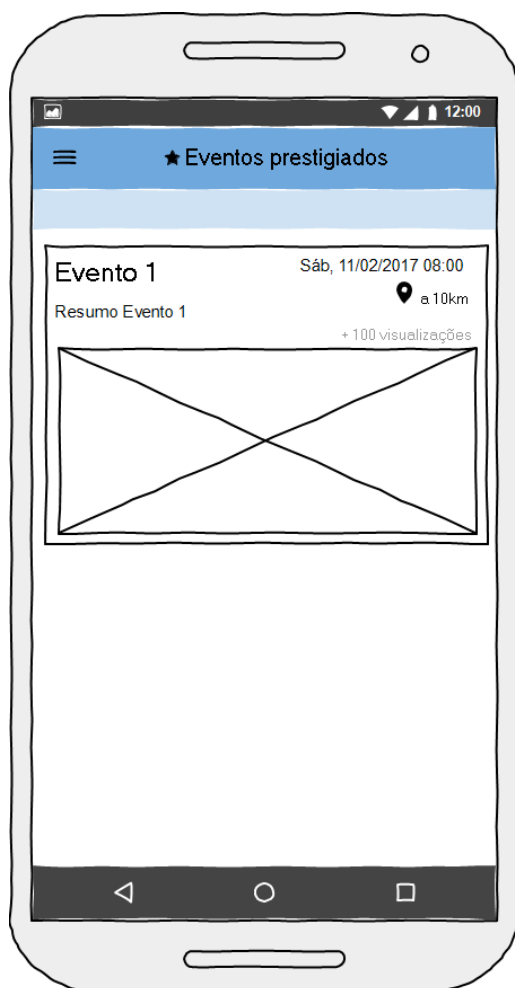
Protótipo 6 – Recebimento de Notificações de Eventos



Protótipo 7 – Consultar Eventos – Lista e Mapa



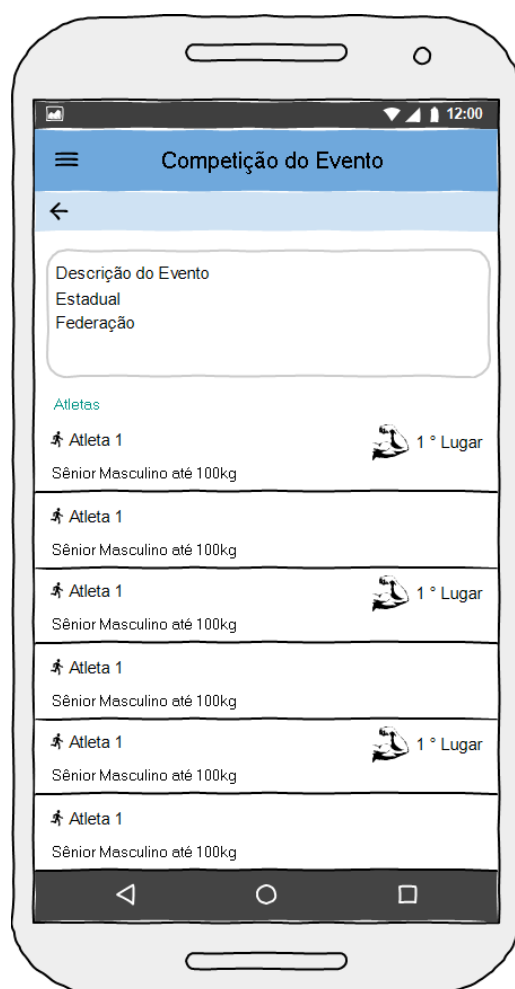
Protótipo 8 – Consultar Eventos – Filtros



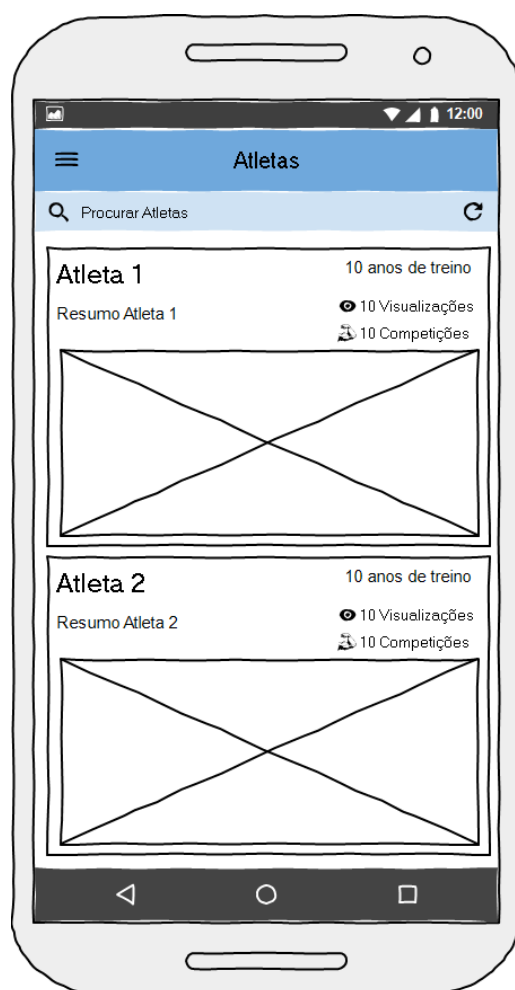
Protótipo 9 – Visualizar Eventos Prestigiados



Protótipo 10 – Visualizar Evento



Protótipo 11 – Visualizar Competição do Evento



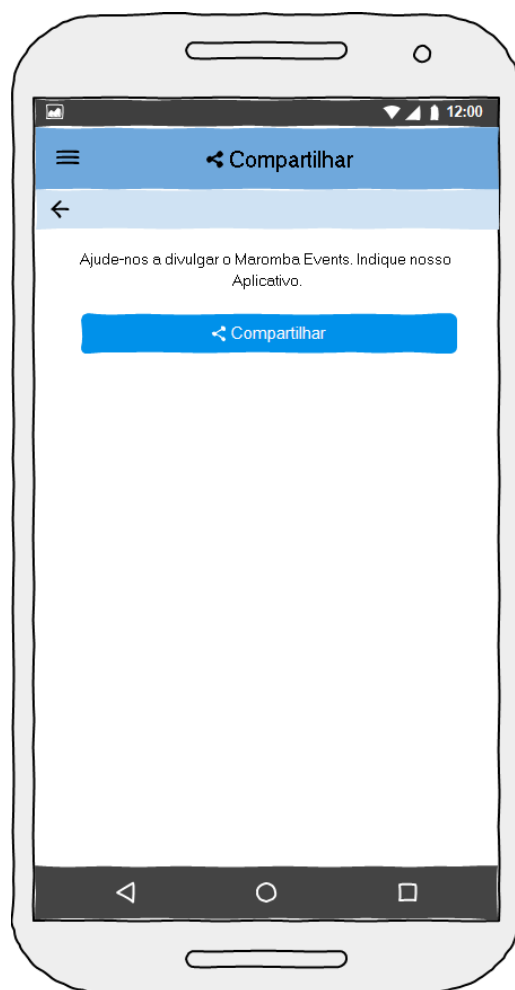
Protótipo 12 – Consultar Atletas



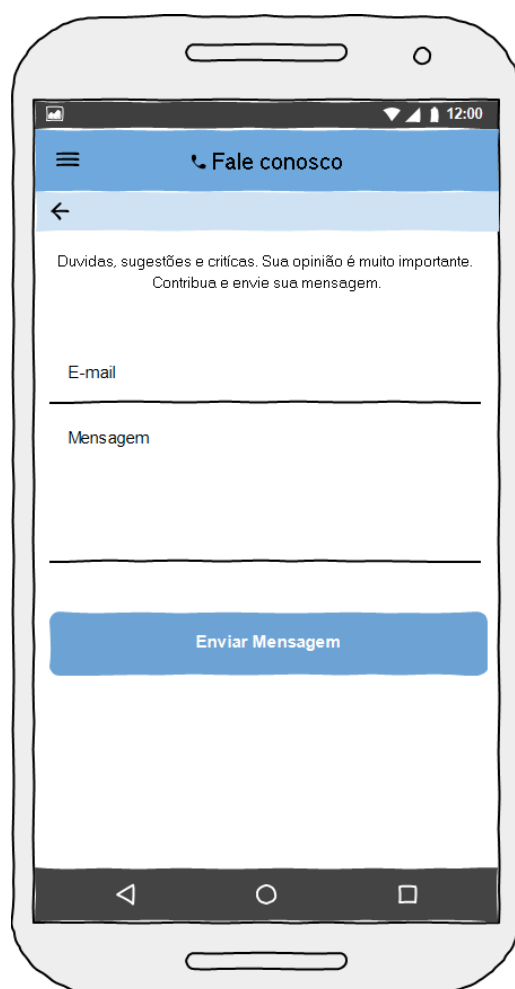
Protótipo 13 – Visualizar Atleta



Protótipo 14 – Visualizar Competições do Atleta



Protótipo 15 – Compartilhar Maromba Events



Protótipo 16 – Falar Conosco

APÊNDICE VI - MODELO DE OBJETOS NEGOCIAIS

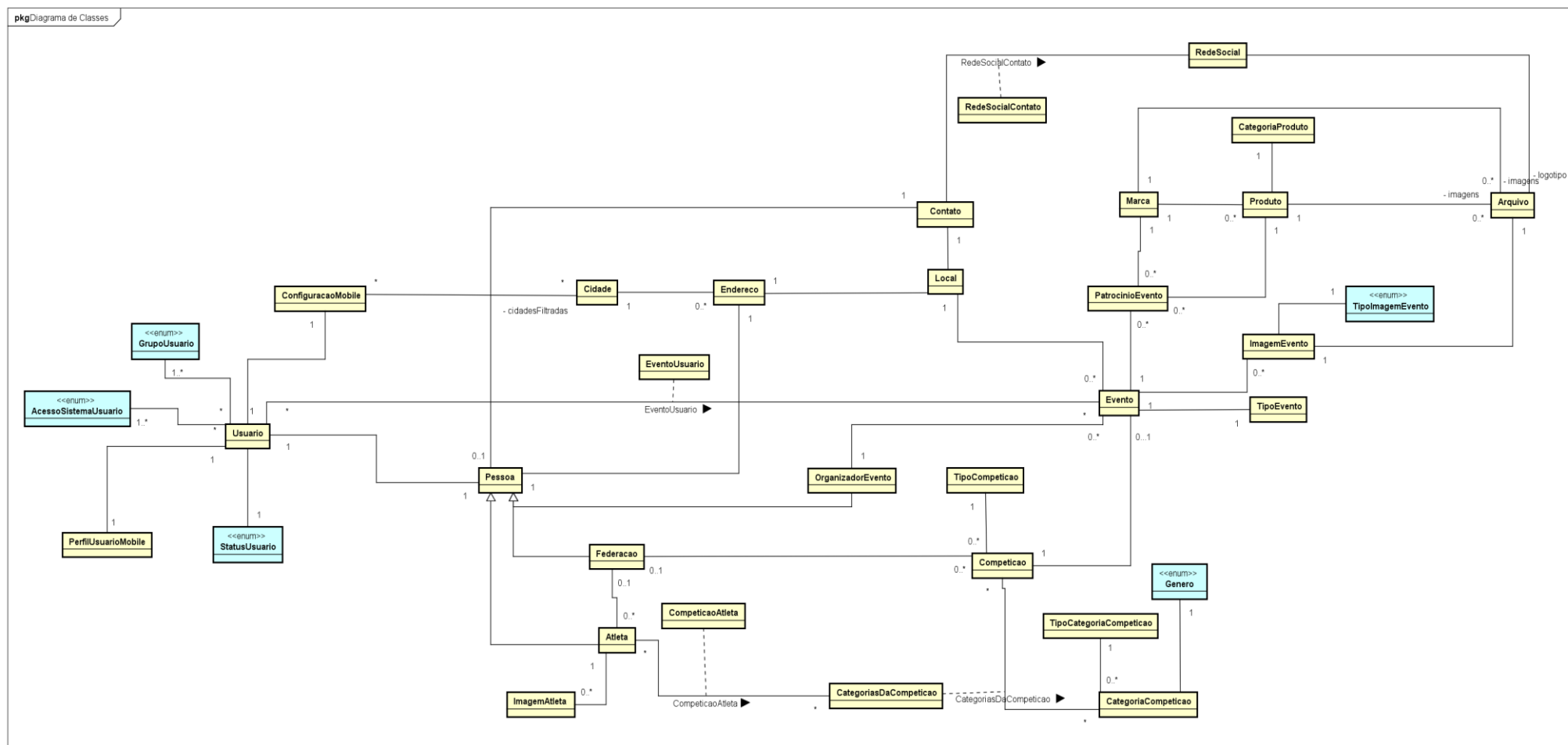


Diagrama 1 - Diagrama de Classes módulos web e mobile sem atributos e métodos

APÊNDICE VII - FASE DE ELABORAÇÃO – ITERAÇÃO 1 – WORKFLOW DE ANÁLISE E DESIGN

CASOS DE USO – MÓDULO ADMINISTRATIVO WEB

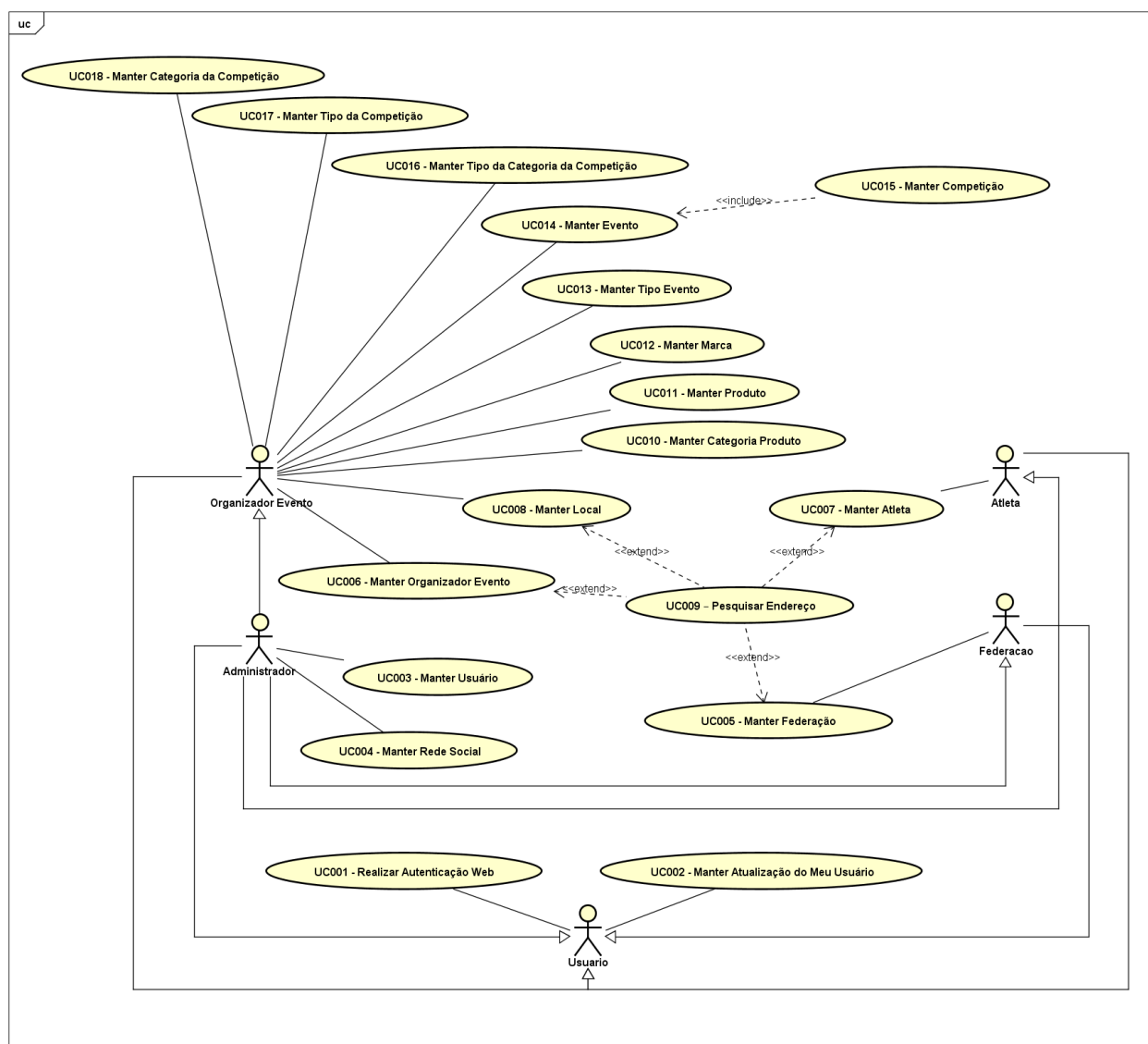


Diagrama 2 - Diagrama de casos de uso módulo web

ESPECIFICAÇÃO DOS CASOS DE USO – MÓDULO ADMINISTRATIVO WEB

UC001 - Realizar Autenticação Web

Descrição

Esse caso de uso descreve a funcionalidade de autenticação no módulo web do sistema.

Data View

Tela 1 – Realizar Autenticação.

Pré-condições:

O usuário precisa possuir acesso ao sistema (módulo web).

Pós-condições:

Após o fim normal deste caso de uso o sistema deverá apresentar a tela principal do sistema (Tela 3 - Menu de opções do sistema).

Ator primário

Usuário.

Fluxo de eventos principal

- Usuário acessa a tela de login/autenticação do sistema (Tela 1 – Realizar Autenticação).
- Sistema apresenta a tela (**TELA 1**)
- Usuário informa o **LOGIN**.
- Usuário informa a **SENHA. (A1)**
- Usuário clica no botão **LOGIN. (A2), (A3)**
- Sistema apresenta a tela principal do sistema (Tela 3 - Menu de opções do sistema). (**RN1**)
- Caso de uso é finalizado.

Fluxos alternativos

A1. Usuário esqueceu sua senha

- O sistema apresenta a tela (Tela 2 – Esqueceu sua senha), onde o usuário irá informar seu e-mail de cadastro e receber uma nova senha para acesso ao sistema. (**RN2**)

A2. Usuário não localizado ou senha incorreta

- O sistema informa a mensagem “Usuário e/ou Senha incorretos! ”.

A3. Usuário não informa o login e senha de acesso

- O sistema informa ao usuário que os campos login e senha são obrigatórios. **(RN3)**

UC002 - Manter Atualização do Meu Usuário**Descrição**

Esse caso de uso descreve a funcionalidade a qual o usuário logado no sistema pode realizar a atualização de seu cadastro.

Data View

Tela 4 - Manter Atualização do Meu Usuário

Pré-condições:

O usuário precisa possuir acesso ao sistema (módulo web) e estar autenticado.

Pós-condições:

Após o fim normal deste caso de uso o sistema deverá atualizar o cadastro do usuário.

Ator primário

Usuário

Fluxo de eventos principal

- Usuário acessa a tela de atualização do meu usuário (Tela 4 - Manter Atualização do Meu Usuário).
- Sistema apresenta a tela carregando os dados do usuário logado **(TELA 4)**.
- Usuário poderá alterar o **NOME DO USUÁRIO**.
- Usuário poderá alterar o **LOGIN DO USUÁRIO**.
- Usuário poderá alterar o **E-MAIL DO USUÁRIO**.
- Usuário poderá informar a **NOVA SENHA DO USUÁRIO**.
- Usuário poderá informar a **REPETIR NOVA SENHA DO USUÁRIO**.
- Usuário poderá alterar a sua **FOTO DE PERFIL**.
- Usuário clica no botão **SALVAR**. **(A1), (A2), (A3), (A4), (A5)**
- Sistema salva os dados.
- Caso de uso é finalizado.

Fluxos alternativos

A1. Campos obrigatórios não preenchidos

- O sistema valida os campos obrigatórios e apresenta mensagem caso não estejam preenchidos. **(RN3)**

A2. Nova senha e repetir senha são diferentes

- O sistema informa ao usuário que as senhas estão diferentes.

A3. E-mail invalido

- O sistema informa ao usuário que o campo está invalido. **(RN4)**

A4. E-mail diferente do atual já existe para outro usuário

- O sistema informa ao usuário que o e-mail já existe em outro cadastro.

A5. Login diferente do atual já existe para outro usuário

- O sistema informa ao usuário que o login já existe em outro cadastro.

UC003 - Manter Usuário

Descrição

Esse caso de uso descreve a funcionalidade a qual o usuário ADMINISTRADOR poderá alterar qualquer usuário do sistema.

Data View

Tela 5 - Manter Usuário

Pré-condições:

O usuário precisa possuir acesso ao sistema (módulo web) e estar autenticado com o perfil de ADMINISTRADOR.

Pós-condições:

Após o fim normal deste caso de uso o sistema deverá atualizar o cadastro de qualquer usuário.

Ator primário

Administrador

Fluxo de eventos principal

- Usuário acessa a tela de manter usuário (Tela 5 - Manter Usuário).
- Sistema carrega combo: **STATUS**, listas: **SISTEMAS E GRUPOS DE USUÁRIO**.
- Sistema apresenta a tela (**TELA 5**).

- Usuário informa o **NOME DO USUÁRIO**.
- Usuário informa o **LOGIN DO USUÁRIO**.
- Usuário informa o **E-MAIL DO USUÁRIO**.
- Usuário informa a **NOVA SENHA DO USUÁRIO**.
- Usuário informa o campo **REPETIR NOVA SENHA DO USUÁRIO**.
- Usuário seleciona a **FOTO DE PERFIL**.
- Usuário seleciona o **STATUS**.
- Usuário seleciona os **SISTEMAS E GRUPOS DE USUÁRIO**.
- Usuário clica no botão **SALVAR**. (A1), (A2), (A3), (A4), (A5), (A6), (A7), (A8), (A9)
- Sistema salva os dados.
- Caso de uso é finalizado.

Fluxos alternativos

A1. Campos obrigatórios não preenchidos

- O sistema valida os campos obrigatórios e apresenta mensagem caso não estejam preenchidos. (RN3)

A2. Nova senha e repetir senha são diferentes

- O sistema informa ao usuário que as senhas estão diferentes.

A3. E-mail inválido

- O sistema informa ao usuário que o campo está inválido. (RN4)

A4. Resetar senha

- O sistema irá gerar uma nova senha para o usuário e enviar para seu e-mail de cadastro.

A5. E-mail diferente do atual já existe para outro usuário

- O sistema informa ao usuário que o e-mail já existe em outro cadastro.

A6. Login diferente do atual já existe para outro usuário

- O sistema informa ao usuário que o login já existe em outro cadastro.

A7. Pesquisar

- Usuário informa os campos que deseja realizar a pesquisa. (RN5)
- Sistema apresenta resultado na tabela abaixo do formulário de cadastro.

A8. Alterar

- Usuário clica no botão **EDITAR**. (RN6), (RN7)
- Usuário altera as informações desejadas.
- Sistema grava no banco de dados as alterações realizadas.

A9. Limpar

- Usuário clica no botão **LIMPAR**.
- O formulário é limpo e carregado novamente.

UC004 - Manter Rede Social

Descrição

Esse caso de uso descreve a funcionalidade a qual o usuário ADMINISTRADOR poderá alterar qualquer rede social do sistema.

Data View

Tela 6 - Manter Rede Social

Pré-condições:

O usuário precisa possuir acesso ao sistema (módulo web) e estar autenticado com o perfil de ADMINISTRADOR.

Pós-condições:

Após o fim normal deste caso de uso o sistema deverá salvar o cadastro de qualquer rede social.

Ator primário

Administrador

Fluxo de eventos principal

- Usuário acessa a tela (Tela 6 - Manter Rede Social).
- Sistema apresenta a tela (**TELA 6**).
- Usuário informa o **NOME**.
- Usuário informa o **LINK**.
- Usuário seleciona a **IMAGEM DE LOGOTIPO**.
- Usuário clica no botão **SALVAR**. (A1), (A2), (A3), (A4), (A5), (A6), (A7), (A8)
- Sistema salva os dados.
- Caso de uso é finalizado.

Fluxos alternativos

A1. Campos obrigatórios não preenchidos

- O sistema valida os campos obrigatórios e apresenta mensagem caso não estejam preenchidos. (**RN3**)

A2. Pesquisar

- Usuário informa os campos que deseja realizar a pesquisa. (**RN5**)
- Sistema apresenta resultado na tabela abaixo do formulário de cadastro.

A3. Alterar

- Usuário clica no botão **EDITAR. (RN6), (RN7)**
- Usuário altera as informações desejadas.
- Sistema grava no banco de dados as alterações realizadas.

A4. Remover

- Usuário clica no botão **REMOVER. (RN6), (RN7)**
- Sistema apresenta confirmação de remoção.
- Usuário confirma remoção.
- Sistema remove o item selecionado.

A5. Limpar

- Usuário clica no botão **LIMPAR.**
- O formulário é limpo e carregado novamente.

UC005 - Manter Federação**Descrição**

Esse caso de uso descreve a funcionalidade a qual o usuário com perfil ADMINISTRADOR ou FEDERAÇÃO poderá manter as federações do sistema.

Data View

Tela 7 - Manter Federação

Tela 8 - Listar Federação

Tela 14 – Pesquisar Endereço

Pré-condições:

- O usuário precisa possuir acesso ao sistema (módulo web) e estar autenticado com o perfil de ADMINISTRADOR ou FEDERAÇÃO;
- O sistema deverá possuir cadastrado pelo menos uma rede social.

Pós-condições:

Após o fim normal deste caso de uso o sistema deverá salvar o cadastro de uma federação.

Ator primário

Administrador, Federação

Fluxo de eventos principal

- Usuário acessa a tela (Tela 7 - Manter Federação).

- Sistema carrega lista: **REDES SOCIAIS**.
- Sistema apresenta a tela (**TELA 7**). (**RN8**), (**RN9**)
- Usuário informa o **NOME**.
- Usuário informa o **DOCUMENTO**.
- Usuário informa o **NASCIMENTO**.
- Usuário informa a **SIGLA**.
- Usuário informa o **TELEFONE COMERCIAL**.
- Usuário informa o **TELEFONE FIXO**.
- Usuário informa o **CELULAR**.
- Usuário informa o **SITE**.
- Usuário informa o **E-MAIL**.
- Usuário informa o **PERFIL SOCIAL**.
- Usuário seleciona a **REDE SOCIAL**.
- Usuário clica no botão **ADICIONAR**. (**A1**)
- Usuário informa o **CEP**. (**A2**)
- Usuário informa a **RUA, NÚMERO, BAIRRO, CIDADE, UF E COMPLEMENTO**.
- Usuário clica no botão **SALVAR**. (**A3**), (**A4**), (**A5**), (**A6**), (**A7**), (**A8**)
- Sistema salva os dados.
- Caso de uso é finalizado.

Fluxos alternativos

A1. Botão remover perfil social

- Ao clicar no botão remover irá remover o perfil social selecionado.

A2. Buscar informações de endereço após preenchimento do CEP

- Após preenchimento do CEP o sistema irá pesquisar as informações do endereço e preenche-las automaticamente caso encontre-as na base dos correios.

A3. E-mail inválido

- O sistema informa ao usuário que o campo está inválido. (**RN4**)

A4. Pesquisar endereço

- Caso usuário clicar no botão **PESQUISAR ENDEREÇO**, o sistema irá chamar o caso de uso Pesquisar Endereço/ Tela 14 – Pesquisar Endereço.

A5. Pesquisar

- Usuário informa os campos que desejar realizar a pesquisa. (**RN5**)
- Sistema apresenta resultado na tela Tela 8 - Listar Federação.

A6. Alterar

- Usuário clica no botão **EDITAR**. (**RN6**), (**RN7**)
- Usuário altera as informações desejadas.
- Sistema grava no banco de dados as alterações realizadas.

A7. Remover

- Usuário clica no botão **REMOVER. (RN6), (RN7)**
- Sistema apresenta confirmação de remoção.
- Usuário confirma remoção.
- Sistema remove o item selecionado.

A8. Limpar

- Usuário clica no botão **LIMPAR.**
- O formulário é limpo e carregado novamente.

UC006 - Manter Organizador Evento

Descrição

Esse caso de uso descreve a funcionalidade a qual o usuário com perfil ADMINISTRADOR ou ADMINISTRADOR EVENTO poderá manter os organizadores de evento do sistema.

Data View

Tela 9 - Manter Organizador Evento

Tela 10 – Listar Organizador Evento

Tela 14 – Pesquisar Endereço

Pré-condições:

- O usuário precisa possuir acesso ao sistema (módulo web) e estar autenticado com o perfil de ADMINISTRADOR ou ADMINISTRADOR EVENTO;
- O sistema deverá possuir cadastrado pelo menos uma rede social.

Pós-condições:

Após o fim normal deste caso de uso o sistema deverá salvar o cadastro de uma federação.

Ator primário

Administrador, Organizador Evento

Fluxo de eventos principal

- Usuário acessa a tela (Tela 9 - Manter Organizador Evento).
- Sistema carrega lista: **REDES SOCIAIS.**

- Sistema apresenta a tela (**TELA 9**). (**RN10**), (**RN11**)
- Usuário informa o **NOME**.
- Usuário informa o **DOCUMENTO**.
- Usuário informa o **NASCIMENTO**.
- Usuário informa o **TELEFONE COMERCIAL**.
- Usuário informa o **TELEFONE FIXO**.
- Usuário informa o **CELULAR**.
- Usuário informa o **SITE**.
- Usuário informa o **E-MAIL**.
- Usuário informa o **PERFIL SOCIAL**.
- Usuário seleciona a **REDE SOCIAL**.
- Usuário clica no botão **ADICIONAR**. (**A1**)
- Usuário informa o **CEP**. (**A2**)
- Usuário informa a **RUA, NÚMERO, BAIRRO, CIDADE, UF E COMPLEMENTO**.
- Usuário clica no botão **SALVAR**. (**A3**), (**A4**), (**A5**), (**A6**), (**A7**), (**A8**)
- Sistema salva os dados.
- Caso de uso é finalizado.

Fluxos alternativos

A1. Botão remover perfil social

- Ao clicar no botão remover irá remover o perfil social selecionado.

A2. Buscar informações de endereço após preenchimento do CEP

- Após preenchimento do CEP o sistema irá pesquisar as informações do endereço e preenche-las automaticamente caso encontre-as na base dos correios.

A3. E-mail inválido

- O sistema informa ao usuário que o campo está inválido. (**RN4**)

A4. Pesquisar endereço

Caso usuário clicar no botão **PESQUISAR ENDEREÇO**, o sistema irá chamar o caso de uso Pesquisar Endereço/ Tela 14 – Pesquisar Endereço.

A5. Pesquisar

- Usuário informa os campos que deseja realizar a pesquisa. (**RN5**)
- Sistema apresenta resultado na tela Tela 10 – Listar Organizador Evento.

A6. Alterar

- Usuário clica no botão **EDITAR**. (**RN6**), (**RN7**)
- Usuário altera as informações desejadas.
- Sistema grava no banco de dados as alterações realizadas.

A7. Remover

- Usuário clica no botão **REMOVER**. (**RN6**), (**RN7**)

- Sistema apresenta confirmação de remoção.
- Usuário confirma remoção.
- Sistema remove o item selecionado.

A8. Limpar

- Usuário clica no botão **LIMPAR**.
- O formulário é limpo e carregado novamente.

UC007 - Manter Atleta

Descrição

Esse caso de uso descreve a funcionalidade a qual o usuário com perfil ADMINISTRADOR ou FEDERAÇÃO ou ATLETA poderá manter atleta no sistema.

Data View

Tela 11 - Manter Atleta

Tela 12 - Listar Atleta

Tela 14 – Pesquisar Endereço

Pré-condições:

- O usuário precisa possuir acesso ao sistema (módulo web) e estar autenticado com o perfil de ADMINISTRADOR ou FEDERAÇÃO ou ATLETA;
- O sistema deverá possuir cadastrado pelo menos uma federação e uma rede social.

Pós-condições:

Após o fim normal deste caso de uso o sistema deverá salvar o cadastro de uma atleta.

Ator primário

Administrador, Federação, Atleta

Fluxo de eventos principal

- Usuário acessa a tela (Tela 11 - Manter Atleta).
- Sistema carrega combo: **FEDERAÇÃO**, lista: **REDES SOCIAIS**. (RN14)
- Sistema carrega tabela de **COMPETIÇÕES DO ATLETA**.
- Sistema apresenta a tela (**TELA 11**). (RN12), (RN13)
- Usuário informa o **NOME**.

- Usuário informa o **DOCUMENTO**.
- Usuário informa o **NASCIMENTO**.
- Usuário informa o **RESUMO**.
- Usuário informa a **ALTURA E PESO**.
- Usuário informa o **DATA/ANO QUE INICIOU SEUS TREINOS**.
- Usuário seleciona a **FEDERAÇÃO**.
- Usuário informa o **TELEFONE COMERCIAL**.
- Usuário informa o **TELEFONE FIXO**.
- Usuário informa o **CELULAR**.
- Usuário informa o **SITE**.
- Usuário informa o **E-MAIL**.
- Usuário informa o **PERFIL SOCIAL**.
- Usuário seleciona a **REDE SOCIAL**.
- Usuário clica no botão **ADICIONAR**. (A1)
- Usuário informa o **CEP**. (A2)
- Usuário informa a **RUA, NÚMERO, BAIRRO, CIDADE, UF E COMPLEMENTO**.
- Usuário seleciona e adiciona imagens na sua **GALERIA DE FOTOS**. (A3)
- Usuário clica no botão **SALVAR**. (A4), (A5), (A6), (A7), (A8), (A9)
- Sistema salva os dados.
- Caso de uso é finalizado.

Fluxos alternativos

A1. Botão remover perfil social

- Ao clicar no botão remover irá remover o perfil social selecionado.

A2. Buscar informações de endereço após preenchimento do CEP

- Após preenchimento do CEP o sistema irá pesquisar as informações do endereço e preenche-las automaticamente caso encontre-as na base dos correios.

A3. Botão remover imagem da galeria

- Ao clicar no botão remover irá remover a imagem selecionada da galeria.

A4. E-mail invalido

- O sistema informa ao usuário que o campo está invalido. (RN4)

A5. Pesquisar endereço

Caso usuário clicar no botão **PESQUISAR ENDEREÇO**, o sistema irá chamar o caso de uso Pesquisar Endereço/ Tela 14 – Pesquisar Endereço.

A6. Pesquisar

- Usuário informa os campos que deseja realizar a pesquisa. (RN5)
- Sistema apresenta resultado na tela Tela 12 - Listar Atleta. (RN15)

A7. Alterar

- Usuário clica no botão **EDITAR. (RN6), (RN7)**
- Usuário altera as informações desejadas.
- Sistema grava no banco de dados as alterações realizadas.

A8. Remover

- Usuário clica no botão **REMOVER. (RN6), (RN7)**
- Sistema apresenta confirmação de remoção.
- Usuário confirma remoção.
- Sistema remove o item selecionado.

A9. Limpar

- Usuário clica no botão **LIMPAR.**
- O formulário é limpo e carregado novamente.

UC008 - Manter Local

Descrição

Esse caso de uso descreve a funcionalidade a qual o usuário ADMINISTRADOR ou ADMINISTRADOR EVENTO poderá criar/alterar qualquer local do sistema.

Data View

Tela 13 – Manter Local

Tela 14 – Pesquisar Endereço

Pré-condições:

- O usuário precisa possuir acesso ao sistema (módulo web) e estar autenticado com o perfil de ADMINISTRADOR ou ADMINISTRADOR EVENTO.
- Possuir uma rede social cadastrada.

Pós-condições:

Após o fim normal deste caso de uso o sistema deverá salvar o cadastro de qualquer local.

Ator primário

Administrador, Organizador Evento

Fluxo de eventos principal

- Usuário acessa a tela (Tela 13 – Manter Local).

- Sistema apresenta a tela (**TELA 13**).
- Usuário informa o **NOME**.
- Usuário informa o **TELEFONE COMERCIAL**.
- Usuário informa o **TELEFONE FIXO**.
- Usuário informa o **CELULAR**.
- Usuário informa o **SITE**.
- Usuário informa o **E-MAIL**.
- Usuário informa o **PERFIL SOCIAL**.
- Usuário seleciona a **REDE SOCIAL**.
- Usuário clica no botão **ADICIONAR**. (A1)
- Usuário informa o **CEP**. (A2)
- Usuário informa a **RUA, NÚMERO, BAIRRO, CIDADE, UF E COMPLEMENTO**.
- Usuário clica no botão **SALVAR**. (A3), (A4), (A5), (A6), (A7), (A8), (A9)
- Sistema salva os dados.
- Caso de uso é finalizado.

Fluxos alternativos

A1. Botão remover perfil social

- Ao clicar no botão remover irá remover o perfil social selecionado.

A2. Buscar informações de endereço após preenchimento do CEP

- Após preenchimento do CEP o sistema irá pesquisar as informações do endereço e preenche-las automaticamente caso encontre-as na base dos correios.

A3. E-mail invalido

- O sistema informa ao usuário que o campo está invalido. (RN4)

A4. Pesquisar endereço

Caso usuário clicar no botão **PESQUISAR ENDEREÇO**, o sistema irá chamar o caso de uso Pesquisar Endereço/ Tela 14 – Pesquisar Endereço.

A5. Campos obrigatórios não preenchidos

- O sistema valida os campos obrigatórios e apresenta mensagem caso não estejam preenchidos. (RN3)

A6. Pesquisar

- Usuário informa os campos que desejar realizar a pesquisa. (RN5)
- Sistema apresenta resultado na tabela abaixo do formulário de cadastro.

A7. Alterar

- Usuário clica no botão **EDITAR**. (RN6), (RN7)
- Usuário altera as informações desejadas.
- Sistema grava no banco de dados as alterações realizadas.

A8. Remover

- Usuário clica no botão **REMOVER. (RN6), (RN7)**
- Sistema apresenta confirmação de remoção.
- Usuário confirma remoção.
- Sistema remove o item selecionado.

A9. Limpar

- Usuário clica no botão **LIMPAR.**
- O formulário é limpo e carregado novamente.

UC009 - Pesquisar Endereço

Descrição

Esse caso de uso descreve a funcionalidade a qual o usuário ADMINISTRADOR ou ADMINISTRADOR EVENTO ou ATLETA ou FEDERAÇÃO poderá realizar a pesquisa de endereços na base dos correios.

Data View

Tela 14 – Pesquisar Endereço

Pré-condições:

- O usuário precisa possuir acesso ao sistema (módulo web) e estar autenticado com o perfil de ADMINISTRADOR ou ADMINISTRADOR EVENTO ou ATLETA ou FEDERAÇÃO.
- Serviço de busca de endereços disponível.

Pós-condições:

Após o fim normal deste caso de uso o sistema deverá retornar para a tela que realizou a chamada da pesquisa o endereço preenchido.

Ator primário

Administrador, Organizador Evento, Atleta, Federação

Fluxo de eventos principal

- Usuário acessa a tela (Tela 14 – Pesquisar Endereço).
- Sistema apresenta a tela (**TELA 14**).
- Usuário informa o **RUA**.
- Usuário informa o **CIDADE**.
- Usuário informa o **UF**.
- Usuário clica no botão **PESQUISAR. (A1), (A2)**
- Sistema pesquisa na base dos correios e retorna lista de endereços encontrados.

- Usuário seleciona o endereço desejado.
- Sistema retorna e preenche o endereço para a tela que realizou sua chamada.
- Caso de uso é finalizado.

Fluxos alternativos

A1. Campos obrigatórios não preenchidos

- O sistema valida os campos obrigatórios e apresenta mensagem caso não estejam preenchidos. **(RN3)**

A2. Nenhum endereço encontrado

- Caso nenhum endereço seja encontrado o usuário poderá refazer a consulta ou fechar a tela.

UC010 - Manter Categoria Produto

Descrição

Esse caso de uso descreve a funcionalidade a qual o usuário ADMINISTRADOR ou ADMINISTRADOR EVENTO poderá criar/alterar qualquer categoria do produto do sistema.

Data View

Tela 15 - Manter Categoria Produto

Pré-condições:

O usuário precisa possuir acesso ao sistema (módulo web) e estar autenticado com o perfil de ADMINISTRADOR ou ADMINISTRADOR EVENTO.

Pós-condições:

Após o fim normal deste caso de uso o sistema deverá salvar o cadastro de qualquer categoria do produto.

Ator primário

Administrador, Organizador Evento

Fluxo de eventos principal

- Usuário acessa a tela (Tela 15 - Manter Categoria Produto).
- Sistema apresenta a tela (**TELA 15**).

- Usuário informa o **DESCRIÇÃO**.
- Usuário clica no botão **SALVAR**. (A1), (A2), (A3), (A4), (A5)
- Sistema salva os dados.
- Caso de uso é finalizado.

Fluxos alternativos

A1. Campos obrigatórios não preenchidos

- O sistema valida os campos obrigatórios e apresenta mensagem caso não estejam preenchidos. (RN3)

A2. Pesquisar

- Usuário informa os campos que deseja realizar a pesquisa. (RN5)
- Sistema apresenta resultado na tabela abaixo do formulário de cadastro.

A3. Alterar

- Usuário clica no botão **EDITAR**. (RN6), (RN7)
- Usuário altera as informações desejadas.
- Sistema grava no banco de dados as alterações realizadas.

A4. Remover

- Usuário clica no botão **REMOVER**. (RN6), (RN7)
- Sistema apresenta confirmação de remoção.
- Usuário confirma remoção.
- Sistema remove o item selecionado.

A5. Limpar

- Usuário clica no botão **LIMPAR**.
- O formulário é limpo e carregado novamente.

UC011 - Manter Produto

Descrição

Esse caso de uso descreve a funcionalidade a qual o usuário ADMINISTRADOR ou ADMINISTRADOR EVENTO poderá criar/alterar qualquer produto do sistema.

Data View

Tela 16 - Manter Produto

Pré-condições:

- O usuário precisa possuir acesso ao sistema (módulo web) e estar autenticado com o perfil de ADMINISTRADOR ou ADMINISTRADOR EVENTO.
- O sistema deverá possuir cadastrado pelo menos uma categoria de produto e uma marca do produto.

Pós-condições:

Após o fim normal deste caso de uso o sistema deverá salvar o cadastro de qualquer produto.

Ator primário

Administrador, Organizador Evento

Fluxo de eventos principal

- Usuário acessa a tela (Tela 16 - Manter Produto).
 - Sistema carrega as combos: **CATEGORIA DO PRODUTO, MARCA DO PRODUTO.**
 - Sistema apresenta a tela (**TELA 16**).
 - Usuário informa o **NOME**.
 - Usuário informa o **DESCRIÇÃO**.
 - Usuário informa o **LINK**.
 - Usuário seleciona a **CATEGORIA DO PRODUTO**.
 - Usuário seleciona a **MARCA DO PRODUTO**.
 - Usuário seleciona e adiciona imagens na **GALERIA DE IMAGENS**.
- (A1)**
- Usuário clica no botão **SALVAR. (A2), (A3), (A4), (A5)**
 - Sistema salva os dados.
 - Caso de uso é finalizado.

Fluxos alternativos

A1. Botão remover imagem da galeria

- Ao clicar no botão remover irá remover a imagem selecionada da galeria.

A2. Campos obrigatórios não preenchidos

- O sistema valida os campos obrigatórios e apresenta mensagem caso não estejam preenchidos. **(RN3)**

A3. Pesquisar

- Usuário informa os campos que desejar realizar a pesquisa. **(RN5)**
- Sistema apresenta resultado na tabela abaixo do formulário de cadastro.

A4. Alterar

- Usuário clica no botão **EDITAR. (RN6), (RN7)**
- Usuário altera as informações desejadas.
- Sistema grava no banco de dados as alterações realizadas.

A5. Remover

- Usuário clica no botão **REMOVER. (RN6), (RN7)**
- Sistema apresenta confirmação de remoção.
- Usuário confirma remoção.
- Sistema remove o item selecionado.

A9. Limpar

- Usuário clica no botão **LIMPAR.**
- O formulário é limpo e carregado novamente.

UC012 - Manter Marca

Descrição

Esse caso de uso descreve a funcionalidade a qual o usuário ADMINISTRADOR ou ADMINISTRADOR EVENTO poderá criar/alterar qualquer marca do sistema.

Data View

Tela 17 - Manter Marca

Pré-condições:

O usuário precisa possuir acesso ao sistema (módulo web) e estar autenticado com o perfil de ADMINISTRADOR ou ADMINISTRADOR EVENTO.

Pós-condições:

Após o fim normal deste caso de uso o sistema deverá salvar o cadastro de qualquer marca.

Ator primário

Administrador, Organizador Evento

Fluxo de eventos principal

- Usuário acessa a tela (Tela 17 - Manter Marca).
- Sistema apresenta a tela (**TELA 17**).
- Usuário informa o **NOME**.
- Usuário informa o **LINK**.

- Usuário seleciona e adiciona imagens na **GALERIA DE IMAGENS. (A1)**
- Usuário clica no botão **SALVAR. (A2), (A3), (A4), (A5)**
- Sistema salva os dados.
- Caso de uso é finalizado.

Fluxos alternativos

A1. Botão remover imagem da galeria

- Ao clicar no botão remover irá remover a imagem selecionada da galeria.

A2. Campos obrigatórios não preenchidos

- O sistema valida os campos obrigatórios e apresenta mensagem caso não estejam preenchidos. **(RN3)**

A3. Pesquisar

- Usuário informa os campos que deseja realizar a pesquisa. **(RN5)**
- Sistema apresenta resultado na tabela abaixo do formulário de cadastro.

A4. Alterar

- Usuário clica no botão **EDITAR. (RN6), (RN7)**
- Usuário altera as informações desejadas.
- Sistema grava no banco de dados as alterações realizadas.

A5. Remover

- Usuário clica no botão **REMOVER. (RN6), (RN7)**
- Sistema apresenta confirmação de remoção.
- Usuário confirma remoção.
- Sistema remove o item selecionado.

A9. Limpar

- Usuário clica no botão **LIMPAR.**
- O formulário é limpo e carregado novamente.

UC013 - Manter Tipo Evento

Descrição

Esse caso de uso descreve a funcionalidade a qual o usuário ADMINISTRADOR ou ADMINISTRADOR EVENTO poderá criar/alterar qualquer tipo de evento do sistema.

Data View

Tela 18 - Manter Tipo Evento

Pré-condições:

O usuário precisa possuir acesso ao sistema (módulo web) e estar autenticado com o perfil de ADMINISTRADOR ou ADMINISTRADOR EVENTO.

Pós-condições:

Após o fim normal deste caso de uso o sistema deverá salvar o cadastro de qualquer tipo de evento.

Ator primário

Administrador, Organizador Evento

Fluxo de eventos principal

- Usuário acessa a tela (Tela 18 - Manter Tipo Evento).
- Sistema apresenta a tela (**TELA 18**).
- Usuário informa o **DESCRIÇÃO**.
- Usuário clica no botão **SALVAR. (A1), (A2), (A3), (A4), (A5)**
- Sistema salva os dados.
- Caso de uso é finalizado.

Fluxos alternativos

A1. Campos obrigatórios não preenchidos

- O sistema valida os campos obrigatórios e apresenta mensagem caso não estejam preenchidos. (**RN3**)

A2. Pesquisar

- Usuário informa os campos que desejar realizar a pesquisa. (**RN5**)
- Sistema apresenta resultado na tabela abaixo do formulário de cadastro.

A3. Alterar

- Usuário clica no botão **EDITAR. (RN6), (RN7)**
- Usuário altera as informações desejadas.

- Sistema grava no banco de dados as alterações realizadas.

A4. Remover

- Usuário clica no botão **REMOVER. (RN6), (RN7)**
- Sistema apresenta confirmação de remoção.
- Usuário confirma remoção.
- Sistema remove o item selecionado.

A5. Limpar

- Usuário clica no botão **LIMPAR.**
- O formulário é limpo e carregado novamente.

UC014 - Manter Evento

Descrição

Esse caso de uso descreve a funcionalidade a qual o usuário ADMINISTRADOR ou ADMINISTRADOR EVENTO poderá criar/alterar um evento no sistema.

Data View

Tela 19 - Manter Evento

Tela 20 - Listar Evento

Pré-condições:

- O usuário precisa possuir acesso ao sistema (módulo web) e estar autenticado com o perfil de ADMINISTRADOR ou ADMINISTRADOR EVENTO.
- O sistema deverá possuir cadastrado pelo menos um tipo de evento.
- O sistema deverá possuir cadastrado pelo menos um local.
- O sistema deverá possuir cadastrado pelo menos um produto ou marca.
- O sistema deverá possuir cadastrado pelo menos um organizador de evento.

Pós-condições:

Após o fim normal deste caso de uso o sistema deverá salvar o cadastro de um evento.

Ator primário

Administrador, Organizador Evento

Fluxo de eventos principal

- Usuário acessa a tela (Tela 19 - Manter Evento).
- Sistema carrega combos: **TIPO DE EVENTO**, **TIPO DE IMAGEM**.
- Sistema carrega campo: **NOME DO ORGANIZADOR DE EVENTO**. (RN17)
- Sistema carrega galeria de imagens de **PATROCINIO DO EVENTO**. (RN16)
- Sistema desabilita botão **PUBLICAÇÃO DO EVENTO** e **COMPETIÇÃO DO EVENTO**. (RN20)
- Sistema apresenta a tela (**TELA 19**). (RN18)
- Usuário informa o **NOME**.
- Usuário informa o **RESUMO**.
- Usuário seleciona o **TIPO**.
- Usuário informa o **DATA/HORA INÍCIO**.
- Usuário informa o **DATA/HORA TÉRMINO**.
- Usuário informa o **LINK EXTERNO**.
- Usuário informa se o evento é **GRATUITO**.
- Usuário informa o **INFORMAÇÕES DE ENTRADA**.
- Usuário informa a **DESCRIÇÃO GERAL DO EVENTO**.
- Usuário informa o **NOME DO ORGANIZADOR DO EVENTO** e o sistema carrega nomes disponíveis para seleção. (RN17)
- Usuário seleciona o **NOME DO ORGANIZADOR DO EVENTO DESEJADO**. (A1)
- Usuário preenche adiciona o **NOME DA PRESENÇA VIP**. (A2)
- O nome é adicionado na **LISTA DA PRESENÇA VIP**.
- Usuário informa o **NOME DO LOCAL** e o sistema carrega os nomes dos locais disponíveis para seleção.
- Usuário seleciona o **NOME DO LOCAL DESEJADO**. (A3)
- O sistema carrega a partir do local selecionado os campos: **NOME DO LOCAL**, **TELEFONES** e **ENDEREÇO**.
- Usuário seleciona o tipo e adiciona imagens na **GALERIA DE IMAGENS DO EVENTO**. (A4)
- Usuário seleciona e adiciona a partir da **GALERIA DE PATROCINIO** as imagens de patrocínio do evento. (A4)
- Usuário clica no botão **SALVAR**. (A5), (A6), (A7), (A8), (A9)
- Sistema salva os dados.
- Sistema habilita o botão para vinculação de competição do evento. (A10)
- Sistema habilita o botão para publicação do evento. (A11)
- Caso de uso é finalizado.

Fluxos alternativos

A1. Organizador do evento não encontrado

- Caso o usuário não encontre o organizador desejado ao clicar no botão

ORGANIZADOR NÃO ENCONTRADO irá chamar o UC006 - Manter Organizador Evento.

A2. Remover nome da presença VIP

- Ao clicar no botão Remover, será removido o Item selecionado da lista de nomes da presença VIP.

A3. Local não encontrado

- Caso o usuário não encontre o local desejado ao clicar no botão LOCAL NÃO ENCONTRADO irá chamar o UC008 - Manter Local.

A4. Botão remover imagem da galeria

- Ao clicar no botão remover irá remover a imagem selecionada da galeria selecionada.

A5. Campos obrigatórios não preenchidos

- O sistema valida os campos obrigatórios e apresenta mensagem caso não estejam preenchidos. **(RN3)**

A6. Pesquisar

- Usuário informa os campos que deseja realizar a pesquisa. **(RN5)**
- Sistema apresenta resultado na Tela 20 - Listar Evento. **(RN19)**

A7. Alterar

- Usuário clica no botão **EDITAR**. **(RN6), (RN7)**
- Usuário altera as informações desejadas.
- Sistema grava no banco de dados as alterações realizadas.

A8. Remover

- Usuário clica no botão **REMOVER**. **(RN6), (RN7)**
- Sistema apresenta confirmação de remoção.
- Usuário confirma remoção.
- Sistema remove o item selecionado.

A9. Limpar

- Usuário clica no botão **LIMPAR**.
- O formulário é limpo e carregado novamente.

A10. Botão competição do evento

- Usuário clica no botão **COMPETIÇÃO DO EVENTO**.
- O sistema irá chamar o UC015 - Manter Competição, passando o evento cadastrado.

A11. Botão publicação do evento

- Usuário clica no botão **PUBLICAR MOBILE**.
- O sistema irá publicar o evento nos dispositivos móveis. **(RN21)**

UC015 - Manter Competição

Descrição

Esse caso de uso descreve a funcionalidade a qual o usuário ADMINISTRADOR ou ADMINISTRADOR EVENTO poderá criar/vincular uma competição a um evento no sistema.

Data View

Tela 21 - Manter Competição

Pré-condições:

- O usuário precisa possuir acesso ao sistema (módulo web) e estar autenticado com o perfil de ADMINISTRADOR ou ADMINISTRADOR EVENTO.
- O sistema deverá possuir cadastrado pelo menos um tipo de competição.
- O sistema deverá possuir cadastrado pelo menos uma federação e um atleta vinculado a mesma.
- O sistema deverá possuir cadastrado pelo menos uma categoria da competição.
- O evento que irá vincular a competição deverá ter sido criado anteriormente.

Pós-condições:

Após o fim normal deste caso de uso o sistema deverá salvar/vincular o cadastro de uma competição a um evento.

Ator primário

Administrador, Organizador Evento

Fluxo de eventos principal

- Usuário acessa a tela (Tela 21 – Manter Competição).
- Sistema carrega combos: **TIPO DA COMPETIÇÃO, FEDERAÇÃO.**
- Sistema carrega lista: **CATEGORIAS DA COMPETIÇÃO.**
- Sistema desabilita botão **SELECIONAR CATEGORIA.**
- Sistema desabilita toda área de **ATLETAS.**
- Sistema apresenta a tela (**TELA 21**).
- Usuário informa o **DESCRIÇÃO.**
- Usuário seleciona o **TIPO DA COMPETIÇÃO.**
- Usuário seleciona a **FEDERAÇÃO.**
- Sistema habilita toda área de **ATLETAS.**
- Usuário seleciona e adiciona as **CATEGORIAS DA COMPETIÇÃO.**

(A1)

- Usuário seleciona uma das **CATEGORIAS DA COMPETIÇÃO** adicionadas e clica no botão: **SELECIONAR CATEGORIA**.
- Usuário informa o **NOME DO ATLETA** e o sistema carrega os nomes dos atletas disponíveis para seleção. **(RN22)**
- Usuário seleciona o **NOME DO ATLETA DESEJADO**.
- Usuário seleciona a **COLOCAÇÃO**.
- Usuário clica no botão: **ADICIONAR / ALTERAR**. **(A2), (A3)**
- Sistema adiciona a **CATEGORIA/ATLETA/COLOCAÇÃO** a lista de categorias / atletas.
- Usuário clica no botão **SALVAR**. **(A4), (A5)**
- Sistema salva os dados.
- Caso de uso é finalizado.

Fluxos alternativos

A1. Botão remover categoria

- Ao clicar no botão remover irá remover a categoria da competição e todos seus vínculos com atletas.

A2. Alterar da lista de categorias / atletas

- Usuário clica no botão **EDITAR**.
- Sistema carrega o **NOME DO ATLETA** e **COLOCAÇÃO**.
- Usuário clica no botão **ADICIONAR / ALTERAR** para salvar as alterações.

A3. Remover da lista de categorias / atletas

- Usuário clica no botão **REMOVER**.
- Sistema apresenta confirmação de remoção.
- Usuário confirma remoção.
- Sistema remove o item selecionado.

A4. Campos obrigatórios não preenchidos

- O sistema valida os campos obrigatórios e apresenta mensagem caso não estejam preenchidos. **(RN3)**

A5. Limpar

- Usuário clica no botão **LIMPAR**.
- O formulário é limpo e carregado novamente.

UC016 - Manter Tipo da Categoria da Competição

Descrição

Esse caso de uso descreve a funcionalidade a qual o usuário ADMINISTRADOR ou ADMINISTRADOR EVENTO poderá criar/alterar qualquer tipo da categoria da competição do sistema.

Data View

Tela 22 - Manter Tipo da Categoria da Competição

Pré-condições:

O usuário precisa possuir acesso ao sistema (módulo web) e estar autenticado com o perfil de ADMINISTRADOR ou ADMINISTRADOR EVENTO.

Pós-condições:

Após o fim normal deste caso de uso o sistema deverá salvar o cadastro de qualquer tipo da categoria da competição.

Ator primário

Administrador, Organizador Evento

Fluxo de eventos principal

- Usuário acessa a tela (Tela 22 - Manter Tipo da Categoria da Competição).
- Sistema apresenta a tela (**TELA 22**).
- Usuário informa o **DESCRIÇÃO**.
- Usuário clica no botão **SALVAR**. (A1), (A2), (A3), (A4), (A5)
- Sistema salva os dados.
- Caso de uso é finalizado.

Fluxos alternativos

A1. Campos obrigatórios não preenchidos

- O sistema valida os campos obrigatórios e apresenta mensagem caso não estejam preenchidos. (**RN3**)

A2. Pesquisar

- Usuário informa os campos que deseja realizar a pesquisa. (**RN5**)
- Sistema apresenta resultado na tabela abaixo do formulário de cadastro.

A3. Alterar

- Usuário clica no botão **EDITAR. (RN6), (RN7)**
- Usuário altera as informações desejadas.
- Sistema grava no banco de dados as alterações realizadas.

A4. Remover

- Usuário clica no botão **REMOVER. (RN6), (RN7)**
- Sistema apresenta confirmação de remoção.
- Usuário confirma remoção.
- Sistema remove o item selecionado.

A5. Limpar

- Usuário clica no botão **LIMPAR.**
- O formulário é limpo e carregado novamente.

UC017 - Manter Tipo da Competição

Descrição

Esse caso de uso descreve a funcionalidade a qual o usuário ADMINISTRADOR ou ADMINISTRADOR EVENTO poderá criar/alterar qualquer tipo da competição do sistema.

Data View

Tela 23 - Manter Tipo da Competição

Pré-condições:

O usuário precisa possuir acesso ao sistema (módulo web) e estar autenticado com o perfil de ADMINISTRADOR ou ADMINISTRADOR EVENTO.

Pós-condições:

Após o fim normal deste caso de uso o sistema deverá salvar o cadastro de qualquer tipo da competição.

Ator primário

Administrador, Organizador Evento

Fluxo de eventos principal

- Usuário acessa a tela (Tela 23 - Manter Tipo da Competição).
- Sistema apresenta a tela (**TELA 23**).

- Usuário informa o **DESCRIÇÃO**.
- Usuário clica no botão **SALVAR**. (A1), (A2), (A3), (A4), (A5)
- Sistema salva os dados.
- Caso de uso é finalizado.

Fluxos alternativos

A1. Campos obrigatórios não preenchidos

- O sistema valida os campos obrigatórios e apresenta mensagem caso não estejam preenchidos. (RN3)

A2. Pesquisar

- Usuário informa os campos que deseja realizar a pesquisa. (RN5)
- Sistema apresenta resultado na tabela abaixo do formulário de cadastro.

A3. Alterar

- Usuário clica no botão **EDITAR**. (RN6), (RN7)
- Usuário altera as informações desejadas.
- Sistema grava no banco de dados as alterações realizadas.

A4. Remover

- Usuário clica no botão **REMOVER**. (RN6), (RN7)
- Sistema apresenta confirmação de remoção.
- Usuário confirma remoção.
- Sistema remove o item selecionado.

A5. Limpar

- Usuário clica no botão **LIMPAR**.
- O formulário é limpo e carregado novamente.

UC018 - Manter Categoria da Competição

Descrição

Esse caso de uso descreve a funcionalidade a qual o usuário ADMINISTRADOR ou ADMINISTRADOR EVENTO poderá criar/alterar qualquer categoria da competição do sistema.

Data View

Tela 24 - Manter Categoria da Competição

Pré-condições:

- O usuário precisa possuir acesso ao sistema (módulo web) e estar autenticado com o perfil de ADMINISTRADOR ou ADMINISTRADOR EVENTO.
- O sistema deverá possuir cadastrado pelo menos um tipo da categoria da competição.

Pós-condições:

Após o fim normal deste caso de uso o sistema deverá salvar o cadastro de qualquer categoria da competição.

Ator primário

Administrador, Organizador Evento

Fluxo de eventos principal

- Usuário acessa a tela (Tela 24 - Manter Categoria da Competição).
- Sistema carrega os combos: **TIPO DA CATEGORIA DA COMPETIÇÃO, GENERO.**
- Sistema apresenta a tela (**TELA 24**).
- Usuário informa o **PESO**.
- Usuário informa a **ALTURA**.
- Usuário seleciona o **TIPO DA CATEGORIA DA COMPETIÇÃO**.
- Usuário seleciona o **GENERO**.
- Usuário clica no botão **SALVAR. (A1), (A2), (A3), (A4), (A5)**
- Sistema salva os dados.
- Caso de uso é finalizado.

Fluxos alternativos

A1. Campos obrigatórios não preenchidos

- O sistema valida os campos obrigatórios e apresenta mensagem caso não estejam preenchidos. (**RN3**)

A2. Pesquisar

- Usuário informa os campos que deseja realizar a pesquisa. **(RN5)**
- Sistema apresenta resultado na tabela abaixo do formulário de cadastro.

A3. Alterar

- Usuário clica no botão **EDITAR. (RN6), (RN7)**
- Usuário altera as informações desejadas.
- Sistema grava no banco de dados as alterações realizadas.

A4. Remover

- Usuário clica no botão **REMOVER. (RN6), (RN7)**
- Sistema apresenta confirmação de remoção.
- Usuário confirma remoção.
- Sistema remove o item selecionado.

A5. Limpar

- Usuário clica no botão **LIMPAR.**
- O formulário é limpo e carregado novamente.

CASOS DE USO – MÓDULO APLICATIVO MOBILE ANDROID

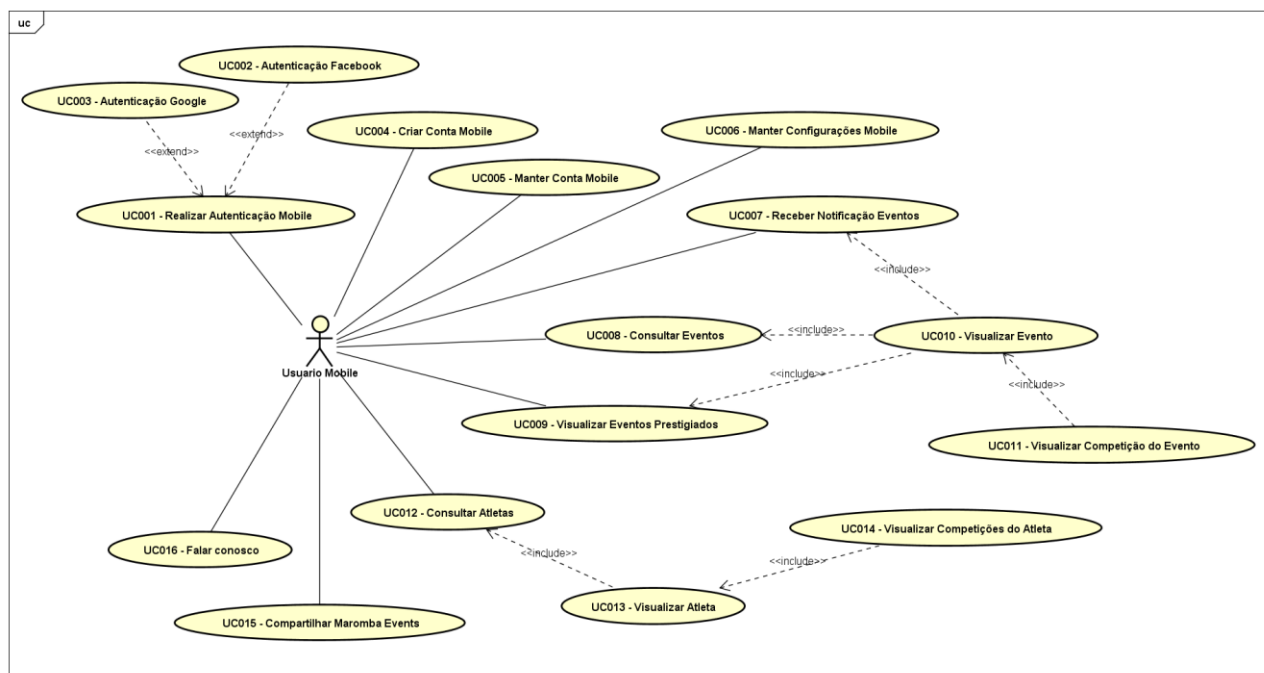


Diagrama 3 - Diagrama de casos de uso módulo aplicativo mobile

UC001 - Realizar Autenticação Mobile

Descrição

Esse caso de uso descreve a funcionalidade de autenticação no módulo Aplicativo Mobile Android.

Data View

Protótipo 1 – Realizar Autenticação e Recuperar sua Senha

Protótipo 4 – Tela Inicial do Aplicativo e Menu Principal

Pré-condições:

Possuir acesso ao sistema mobile

Pós-condições:

Após o fim normal deste caso de uso o sistema deve:

- Apresentar a tela principal do sistema (Protótipo 4 – Tela Inicial do Aplicativo e Menu Principal).

Ator primário

Usuário Mobile

Fluxo de eventos principal

- Usuário acessa a tela (Protótipo 1 – Realizar Autenticação).
- Sistema apresenta a tela (**PROTÓTIPO 1**)
- Usuário informa o **LOGIN/EMAIL**.
- Usuário informa a **SENHA**.
- Usuário clica no botão **LOGIN. (A1), (A2), (A3), (A4), (A5), (A6)**
- Sistema apresenta a tela principal do sistema (Protótipo 3 - Menu Principal)
- Caso de uso é finalizado

Fluxos alternativos

A1. Usuário não localizado

- O sistema informa que o usuário não foi localizado, informando para realizar seu cadastro. (**RN1[Mobile]**)

A2. Usuário não informa o LOGIN/EMAIL e SENHA de acesso

- O sistema informa ao usuário que os campos são obrigatórios. (**RN2[Mobile]**)

A3. Usuário deseja realizar autenticação com sua conta do Facebook

- O sistema executa o caso de uso: UC002 - Autenticação Facebook.

A4. Usuário deseja realizar autenticação com sua conta do Google

- O sistema executa o caso de uso: UC003 - Autenticação Google.

A5. Usuário esqueceu sua senha

- O sistema apresenta a opção da tela: Protótipo 1 – Recuperar sua

Senha.

- Usuário preenche seu e-mail de cadastro.
- O sistema envia uma nova senha para o usuário.

A5. Usuário gostaria de criar conta

- O sistema executa o caso de uso: UC004 - Criar Conta Mobile.

UC002 - Autenticação Facebook

Descrição

Esse caso de uso descreve a funcionalidade de autenticação com perfil do Facebook no módulo Aplicativo Mobile Android.

Data View

Protótipo 1 – Realizar Autenticação e Recuperar sua Senha

Protótipo 4 – Tela Inicial do Aplicativo e Menu Principal

Pré-condições:

Possuir perfil cadastrado no Facebook

Pós-condições:

Após o fim normal deste caso de uso o sistema deve:

- Apresentar a tela principal do sistema (Protótipo 4 – Tela Inicial do Aplicativo e Menu Principal).

Ator primário

Usuário Mobile

Fluxo de eventos principal

- Sistema apresenta Login pelo Facebook padrão do dispositivo.
- Usuário realizar autenticação.
- Sistema apresenta a tela principal do sistema (Protótipo 3 - Menu Principal).
- Caso de uso é finalizado.

UC003 - Autenticação Google

Descrição

Esse caso de uso descreve a funcionalidade de autenticação com perfil do Google no módulo Aplicativo Mobile Android.

Data View

Protótipo 1 – Realizar Autenticação e Recuperar sua Senha

Protótipo 4 – Tela Inicial do Aplicativo e Menu Principal

Pré-condições:

Possuir perfil cadastrado no Google

Pós-condições:

Após o fim normal deste caso de uso o sistema deve:

- Apresentar a tela principal do sistema (Protótipo 4 – Tela Inicial do Aplicativo e Menu Principal).

Ator primário

Usuário Mobile

Fluxo de eventos principal

- Sistema apresenta Login pelo Google padrão do dispositivo.
- Usuário realizar autenticação.
- Sistema apresenta a tela principal do sistema (Protótipo 3 - Menu Principal).
- Caso de uso é finalizado.

UC004 - Criar Conta Mobile

Descrição

Esse caso de uso descreve a funcionalidade de criação de conta no módulo Aplicativo Mobile Android.

Data View

Protótipo 2 – Criar Conta Mobile

Pré-condições:

Não possuir acesso/conta ao sistema mobile

Pós-condições:

Após o fim normal deste caso de uso o sistema deve:

- Salvar a conta do usuário no sistema.

Ator primário

Usuário Mobile

Fluxo de eventos principal

- Usuário acessa a tela (Protótipo 2 – Criar Conta Mobile).
- Sistema apresenta a tela (**PROTÓTIPO 2**)
- Usuário informa o **EMAIL**.
- Usuário informa o **NOME**.
- Usuário informa a **SENHA**.
- Usuário seleciona a **IMAGEM DE PERFIL**.
- Usuário clica no botão **CRIAR CONTA. (A1), (A2), (A3), (A4), (A5), (A6)**
- Sistema cria conta do novo usuário. **RN5[Mobile]**
- Sistema executa UC001 - Realizar Autenticação Mobile (Protótipo 1 – Realizar Autenticação).
- Caso de uso é finalizado

Fluxos alternativos

A1. LOGIN ou EMAIL existentes

- O sistema informa que o **EMAIL** já possui acesso ao sistema.

A2. Usuário não informa o LOGIN/EMAIL e SENHA de acesso

- O sistema informa ao usuário que os campos são obrigatórios. **(RN2[Mobile])**

A3. Usuário não informa o NOME

- O sistema informa ao usuário que os campos são obrigatórios. **(RN3[Mobile])**

UC005 - Manter Conta Mobile

Descrição

Esse caso de uso descreve a funcionalidade de alteração de conta no módulo Aplicativo Mobile Android.

Data View

Protótipo 3 – Manter Conta Mobile – Alterar Conta

Pré-condições:

O usuário deve possuir acesso/conta ao sistema mobile

Pós-condições:

Após o fim normal deste caso de uso o sistema deve:

- Salvar a conta do usuário no sistema.

Ator primário

Usuário Mobile

Fluxo de eventos principal

- Usuário acessa a tela (Protótipo 3 – Manter Conta Mobile – Alterar Conta).
- Sistema carrega dados do usuário logado.
- Sistema apresenta a tela (**PROTÓTIPO 3**) (**RN4[Mobile]**)
- Usuário seleciona a **IMAGEM DE PERFIL**.
- Usuário informa o **EMAIL**.
- Usuário informa o **NOME**.
- Usuário informa a **NOVA SENHA**.
- Usuário clica no botão **SALVAR**. (**A1**), (**A2**), (**A3**), (**A4**), (**A5**), (**A6**)
- Sistema salva conta do usuário.
- Sistema chama a tela: Protótipo 4 – Tela Inicial do Aplicativo e Menu Principal.
- Caso de uso é finalizado

Fluxos alternativos

A1. LOGIN ou EMAIL existentes

- O sistema informa que o **EMAIL** já possui acesso ao sistema.

A2. Usuário não informa o LOGIN/EMAIL e SENHA de acesso

- O sistema informa ao usuário que os campos são obrigatórios. (**RN2[Mobile]**)

A3. Usuário não informa o NOME

- O sistema informa ao usuário que os campos são obrigatórios. (**RN3[Mobile]**)

UC006 - Manter Configurações Mobile

Descrição

Esse caso de uso descreve a funcionalidade onde o usuário pode alterar as configurações de sua conta no módulo Aplicativo Mobile Android.

Data View

Protótipo 5 – Configurações da Conta Mobile

Pré-condições:

O usuário deve possuir acesso/conta ao sistema mobile

Pós-condições:

Após o fim normal deste caso de uso o sistema deve:

- Salvar as configurações de conta do usuário no sistema.

Ator primário

Usuário Mobile

Fluxo de eventos principal

- Usuário acessa a tela (Protótipo 5 – Configurações da Conta Mobile).
- Sistema carrega dados da configuração atual do usuário logado.
- Sistema apresenta a tela (**PROTÓTIPO 5**)
- Usuário configura **HABILITAR NOTIFICAÇÕES**.
- Usuário configura **FILTRAR CIDADES**.
- Usuário seleciona o campo de **CIDADES**.
- Sistema retorna e exibe as **CIDADES** disponíveis (Protótipo 5 – Configurações da Conta Mobile).
- Usuário seleciona as **CIDADES** desejadas.
- Usuário configura **COMPETIÇÃO**.
- Usuário configura **INGRESSOS**.
- Usuário clica no botão **SALVAR**.
- Sistema salva configurações do usuário.
- Sistema chama a tela: Protótipo 4 – Tela Inicial do Aplicativo e Menu Principal.
- Caso de uso é finalizado.

UC007 - Receber Notificação Eventos

Descrição

Esse caso de uso descreve a funcionalidade onde o usuário receberá notificações de eventos em seu dispositivo no módulo Aplicativo Mobile Android.

Data View

Protótipo 6 – Recebimento de Notificações de Eventos

Protótipo 10 – Visualizar Evento

Pré-condições:

- O usuário deve possuir acesso/conta ao sistema mobile.
- Evento publicado pelo módulo Web e evento de notificação recebido através do dispositivo.

Pós-condições:

Após o fim normal deste caso de uso o sistema deve:

- Exibir a notificação do evento.

Ator primário

Usuário Mobile

Fluxo de eventos principal

- Sistema Android recebe e exibe no dispositivo a notificação de um evento, tela (Protótipo 6 – Recebimento de Notificações de Eventos).
- Usuário seleciona para **VISUALIZAR O EVENTO**.
- Sistema chama caso de uso: UC010 - Visualizar Evento (Protótipo 10 – Visualizar Evento), passando o identificador do evento recebido na notificação.
- Caso de uso é finalizado.

UC008 - Consultar Eventos

Descrição

Esse caso de uso descreve a funcionalidade de consulta de eventos pelo usuário no módulo Aplicativo Mobile Android.

Data View

Protótipo 7 – Consultar Eventos – Lista e Mapa

Protótipo 8 – Consultar Eventos – Filtros

Protótipo 10 – Visualizar Evento

Pré-condições:

O usuário deve possuir acesso/conta ao sistema mobile

Pós-condições:

Após o fim normal deste caso de uso o sistema deve:

- Visualizar eventos cadastrados no sistema.

Ator primário

Usuário Mobile

Fluxo de eventos principal

- Usuário acessa a tela (Protótipo 7 – Consultar Eventos – Lista).
- Sistema carrega os eventos disponíveis no sistema. **(RN6[Mobile])**
- Sistema apresenta a tela (**PROTÓTIPO 7**), exibindo para cada evento:
 - Título, Resumo, Data de Início, Distancia, Quantidade de Visualizações, Imagens.
- Usuário seleciona o **EVENTO** desejado. **(A1), (A2), (A3)**
- Sistema chama caso de uso: UC010 - Visualizar Evento (Protótipo 10 – Visualizar Evento), passando o identificador do evento selecionado.
- Caso de uso é finalizado.

Fluxos alternativos

A1. Usuário preenche campo de pesquisa de eventos

- O sistema busca os eventos com relação ao campo preenchido e carrega novamente a lista da tela: Protótipo 7 – Consultar Eventos – Lista

A2. Usuário clica no ícone para visualização de MAPA

- O sistema apresenta os mesmos eventos presentes em mapa Georreferenciado (Protótipo 7 – Consultar Eventos – Mapa). **RN7[Mobile]**

A3. Usuário clica no ícone de filtros

- O sistema apresenta a tela: (Protótipo 8 – Consultar Eventos – Filtros).
- Usuário seleciona as cidades e tipos de evento.
- Usuário seleciona o período do evento.
- Usuário configura competição.

- Usuário configura ingressos.
- Usuário aplica ou limpa filtros. **RN8[Mobile]**
- Sistema carrega os eventos com relação aos filtros e carrega novamente a lista da tela: Protótipo 7 – Consultar Eventos – Lista

UC009 - Visualizar Eventos Prestigiados

Descrição

Esse caso de uso descreve a funcionalidade de consulta de eventos marcados como prestigiados pelo usuário no módulo Aplicativo Mobile Android.

Data View

Protótipo 9 – Visualizar Eventos Prestigiados

Protótipo 10 – Visualizar Evento

Pré-condições:

- O usuário deve possuir acesso/conta ao sistema mobile.
- O usuário deverá ter marcado pelo menos um evento como prestigiar/eu vou.

Pós-condições:

Após o fim normal deste caso de uso o sistema deve:

- Exibir os eventos prestigiados pelo usuário.

Ator primário

Usuário Mobile

Fluxo de eventos principal

- Usuário acessa a tela (Protótipo 9 – Visualizar Eventos Prestigiados).
 - Sistema carrega em uma lista os eventos marcados pelo usuário. **(A1)**
- RN6[Mobile]**
- Sistema apresenta a tela (**PROTÓTIPO 9**), exibindo para cada evento:
 - Título, Resumo, Data de Início, Distancia, Quantidade de Visualizações, Imagens.
 - Usuário seleciona o **EVENTO** desejado.
 - Sistema chama caso de uso: UC010 - Visualizar Evento (Protótipo 10 – Visualizar Evento), passando o identificador do evento selecionado.
 - Caso de uso é finalizado

Fluxos alternativos

A1. Nenhum evento prestigiado

- Sistema exibe uma mensagem informando que o usuário não possui

nenhum evento para prestigiar/prestigiado.

UC010 - Visualizar Evento

Descrição

Esse caso de uso descreve a funcionalidade de visualização dos dados de um evento selecionado pelo usuário no módulo Aplicativo Mobile Android.

Data View

Protótipo 10 – Visualizar Evento

Protótipo 11 – Visualizar Competição do Evento

Pré-condições:

- O usuário deve possuir acesso/conta ao sistema mobile.
- O usuário deverá ter selecionado um evento.

Pós-condições:

Após o fim normal deste caso de uso o sistema deve:

- Exibir as informações relevantes de um evento.

Ator primário

Usuário Mobile

Fluxo de eventos principal

- Usuário acessa a tela (Protótipo 10 – Visualizar Evento).
- Sistema recebe o identificador do evento e carrega os dados do evento. **RN9[Mobile], RN10[Mobile], RN11[Mobile], RN12[Mobile].**
- Sistema apresenta a tela (**PROTÓTIPO 10**).
- Sistema apresenta no rodapé fixo a galeria de imagens de patrocínio do evento. **(A1)**
- Sistema exibe **QUANTIDADE DE IMAGENS** e a **GALERIA** do evento. **(A2)**
- Sistema exibe **DATA INICIO** e **TERMINO** do evento.
- Sistema exibe **QUANTIDADE DE VISUALIZAÇÕES** do evento.
- Sistema exibe a **DESCRIÇÃO** e o **LINK EXTERNO** do evento.
- Sistema exibe as informações de **ENTRADA** do evento.
- Sistema exibe as informações do local do evento:
 - Nome do local.
 - Endereço (RUA, NUMERO, BAIRRO, CIDADE, UF).
 - Contatos (TELEFONES, SITE, E-MAIL).
 - Ícone para exibição dos demais perfis do usuário. **(A3)**
 - Ícone com a distância até o evento.

- Ícone para navegação até o evento. **(A4)**
- Sistema exibe lista de **NOMES PRESENÇA VIP**.
- Sistema exibe as informações de contato do organizador do evento (TELEFONES e EMAIL).
- Sistema apresenta botão: **COMPETIÇÃO DO EVENTO**.
- Sistema apresenta botão: **EU VOU. (A5), (A6)**
- Usuário clica no botão: **EU VOU**.
- Sistema identifica e grava marcação realizada pelo usuário.
- Caso de uso é finalizado

Fluxos alternativos

A1. Usuário clica sobre imagem do patrocínio

- Sistema redireciona o usuário através do seu dispositivo para o link do patrocínio.

A2. Usuário clica sobre imagem da galeria

- Sistema exibe a imagem no tamanho original.

A3. Usuário clica ícone mais perfis

- Sistema exibe os perfis de rede social do local do evento.
- Usuário seleciona o perfil desejado e é redirecionado para o link do perfil.

A4. Usuário clica ícone navegar até o evento

- Usuário é redirecionado para o aplicativo padrão de navegação do dispositivo.

A5. Usuário clica botão competição do evento

- Sistema chama caso de uso: UC011 - Visualizar Competição do Evento (Protótipo 11 – Visualizar Competição do Evento), passando o identificador do evento e competição do evento.

A6. Usuário clica botão para compartilhar o evento

- Sistema apresenta as opções de compartilhamento disponíveis no dispositivo. Enviando link do Evento.

UC011 - Visualizar Competição do Evento

Descrição

Esse caso de uso descreve a funcionalidade de visualização dos dados de uma competição vinculada a um evento selecionado pelo usuário no módulo Aplicativo Mobile Android.

Data View

Protótipo 11 – Visualizar Competição do Evento

Pré-condições:

- O usuário deve possuir acesso/conta ao sistema mobile.
- O usuário deverá ter selecionado um evento que possua competição.

Pós-condições:

Após o fim normal deste caso de uso o sistema deve:

- Exibir as informações relevantes de uma competição do evento.

Ator primário

Usuário Mobile

Fluxo de eventos principal

- Usuário acessa a tela (Protótipo 11 – Visualizar Competição do Evento).
- Sistema recebe o identificador do evento e da competição e carrega os dados da competição do evento. **RN13[Mobile]**
- Sistema apresenta a tela (**PROTÓTIPO 11**).
- Sistema exibe a **DESCRIÇÃO** e a **FEDERAÇÃO** da competição.
- Sistema exibe a lista de atletas da competição contendo:
 - Nome do atleta.
 - Categoria da competição.
 - Colocação. **RN13[Mobile]**
- Caso de uso é finalizado.

UC012 - Consultar Atletas

Descrição

Esse caso de uso descreve a funcionalidade de consulta de atletas pelo usuário no módulo Aplicativo Mobile Android.

Data View

Protótipo 12 – Consultar Atletas

Protótipo 13 – Visualizar Atleta

Pré-condições:

O usuário deve possuir acesso/conta ao sistema mobile

Pós-condições:

Após o fim normal deste caso de uso o sistema deve:

- Visualizar os atletas cadastrados no sistema.

Ator primário

Usuário Mobile

Fluxo de eventos principal

- Usuário acessa a tela (Protótipo 12 – Consultar Atletas).
- Sistema carrega os atletas disponíveis no sistema. **(RN14[Mobile])**
- Sistema apresenta a tela (**PROTÓTIPO 12**), exibindo para cada atleta:
 - Nome do atleta, Resumo, Período de treino, Quantidade de Visualizações, Imagens do atleta.
- Usuário seleciona o **ATLETA** desejado. **(A1)**
- Sistema chama caso de uso: UC011 - Visualizar Atleta (Protótipo 13 – Visualizar Atleta), passando o identificador do atleta selecionado.
- Caso de uso é finalizado

Fluxos alternativos

A1. Usuário preenche campo de pesquisa de atletas

- O sistema busca os atletas com nome relacionado ao campo preenchido e carrega novamente a lista da tela: Protótipo 7 – Consultar Eventos – Lista

UC013 - Visualizar Atleta

Descrição

Esse caso de uso descreve a funcionalidade de visualização dos dados de um atleta selecionado pelo usuário no módulo Aplicativo Mobile Android.

Data View

Protótipo 13 – Visualizar Atleta

Protótipo 14 – Visualizar Competições do Atleta

Pré-condições:

- O usuário deve possuir acesso/conta ao sistema mobile.
- O usuário deverá ter selecionado um atleta.

Pós-condições:

Após o fim normal deste caso de uso o sistema deve:

- Exibir as informações relevantes de um atleta.

Ator primário

Usuário Mobile

Fluxo de eventos principal

- Usuário acessa a tela (Protótipo 13 – Visualizar Atleta).
- Sistema recebe o identificador do atleta e carrega os dados do atleta.

RN15[Mobile], RN16[Mobile], RN17[Mobile]

- Sistema apresenta a tela (**PROTÓTIPO 13**).
- Sistema apresenta **IMAGEM DE PERFIL** do atleta;
- Sistema exibe **NOME** do atleta.
- Ícone para exibição dos demais perfis do usuário. (**A1**)
- Sistema exibe **QUANTIDADE DE VISUALIZAÇÕES** do atleta.
- Sistema exibe link **QUANTIDADE DE COMPETIÇÕES** do atleta. (**A2**)
- Sistema exibe as informações de **RESUMO** do atleta.
- Sistema exibe a **FEDERAÇÃO** do atleta.
- Sistema exibe as informações do contato do atleta (**TELEFONES, SITE, E-MAIL**).
- Sistema exibe a **CIDADE** do atleta.
- Sistema exibe o **PESO, ALTURA e ANOS DE TREINO** do atleta.
- Sistema exibe a **GALERIA DE IMAGENS** do atleta. (**A3**)
- Caso de uso é finalizado

Fluxos alternativos

A1. Usuário clica ícone mais perfis

- Sistema exibe os perfis de rede social do atleta.
- Usuário seleciona o perfil desejado e é redirecionado para o link do

perfil.

A2. Usuário clica no link das competições do atleta

- Sistema chama caso de uso: UC014 - Visualizar Competições do Atleta (Protótipo 14 – Visualizar Competições do Atleta), passando o identificador do atleta.

A3. Usuário clica sobre imagem da galeria

- Sistema exibe a imagem no tamanho original.

UC014 - Visualizar Competições do Atleta

Descrição

Esse caso de uso descreve a funcionalidade de visualização dos dados das competições de um atleta no módulo Aplicativo Mobile Android.

Data View

Protótipo 14 – Visualizar Competições do Atleta

Pré-condições:

- O usuário deve possuir acesso/conta ao sistema mobile.
- O usuário deverá ter selecionado um atleta que participou de competição.

Pós-condições:

Após o fim normal deste caso de uso o sistema deve:

- Exibir as informações das competições do atleta.

Ator primário

Usuário Mobile

Fluxo de eventos principal

- Usuário acessa a tela (Protótipo 14 – Visualizar Competições do Atleta).
- Sistema recebe o identificador do atleta e carrega os dados das competições do atleta. **RN13[Mobile], RN18[Mobile]**
- Sistema apresenta a tela (**PROTÓTIPO 14**).
- Sistema exibe a lista de competições do atleta contendo:
 - Nome da competição.
 - Nome do evento.
 - Categoria da competição.
 - Data da competição.
 - Colocação do atleta. **RN13[Mobile]**
- Caso de uso é finalizado.

UC015 - Compartilhar Maromba Events

Descrição

Esse caso de uso descreve a funcionalidade de compartilhamento do aplicativo através do dispositivo do usuário no módulo Aplicativo Mobile Android.

Data View

Protótipo 15 – Compartilhar Maromba Events

Pré-condições:

- O usuário deve possuir acesso/conta ao sistema mobile.

Pós-condições:

Após o fim normal deste caso de uso o sistema deve:

- Compartilha o aplicativo através do dispositivo do usuário.

Ator primário

Usuário Mobile

Fluxo de eventos principal

- Usuário acessa a tela (Protótipo 15 – Compartilhar Maromba Events).
- Sistema apresenta a tela (**PROTÓTIPO 15**).
- Usuário clica botão: **COMPARTILHAR**.
- Sistema abre opções de compartilhamento disponíveis no dispositivo.
- Sistema compartilha mensagem do aplicativo Maromba Events.

RN19[Mobile]

- Caso de uso é finalizado.

UC016 - Falar conosco

Descrição

Esse caso de uso descreve a funcionalidade de envio de mensagem/contato ao desenvolvedor do aplicativo através do dispositivo do usuário no módulo Aplicativo Mobile Android.

Data View

Protótipo 16 – Falar Conosco

Pré-condições:

- O usuário deve possuir acesso/conta ao sistema mobile.

Pós-condições:

Após o fim normal deste caso de uso o sistema deve:

- Enviar mensagem digitada pelo usuário ao desenvolvedor do aplicativo.

Ator primário

Usuário Mobile

Fluxo de eventos principal

- Usuário acessa a tela (Protótipo 16 – Falar Conosco).
- Sistema carrega no campo **E-MAIL** o e-mail de cadastro do usuário logado.
- Sistema apresenta a tela (**PROTÓTIPO 16**).
- Usuário preenche **E-MAIL**.
- Usuário preenche **MENSAGEM**.
- Usuário clica botão: **ENVIAR MENSAGEM. (A1), (A2)**
- Sistema envia mensagem ao desenvolvedor do aplicativo.

RN20[Mobile]

- Caso de uso é finalizado

Fluxos alternativos

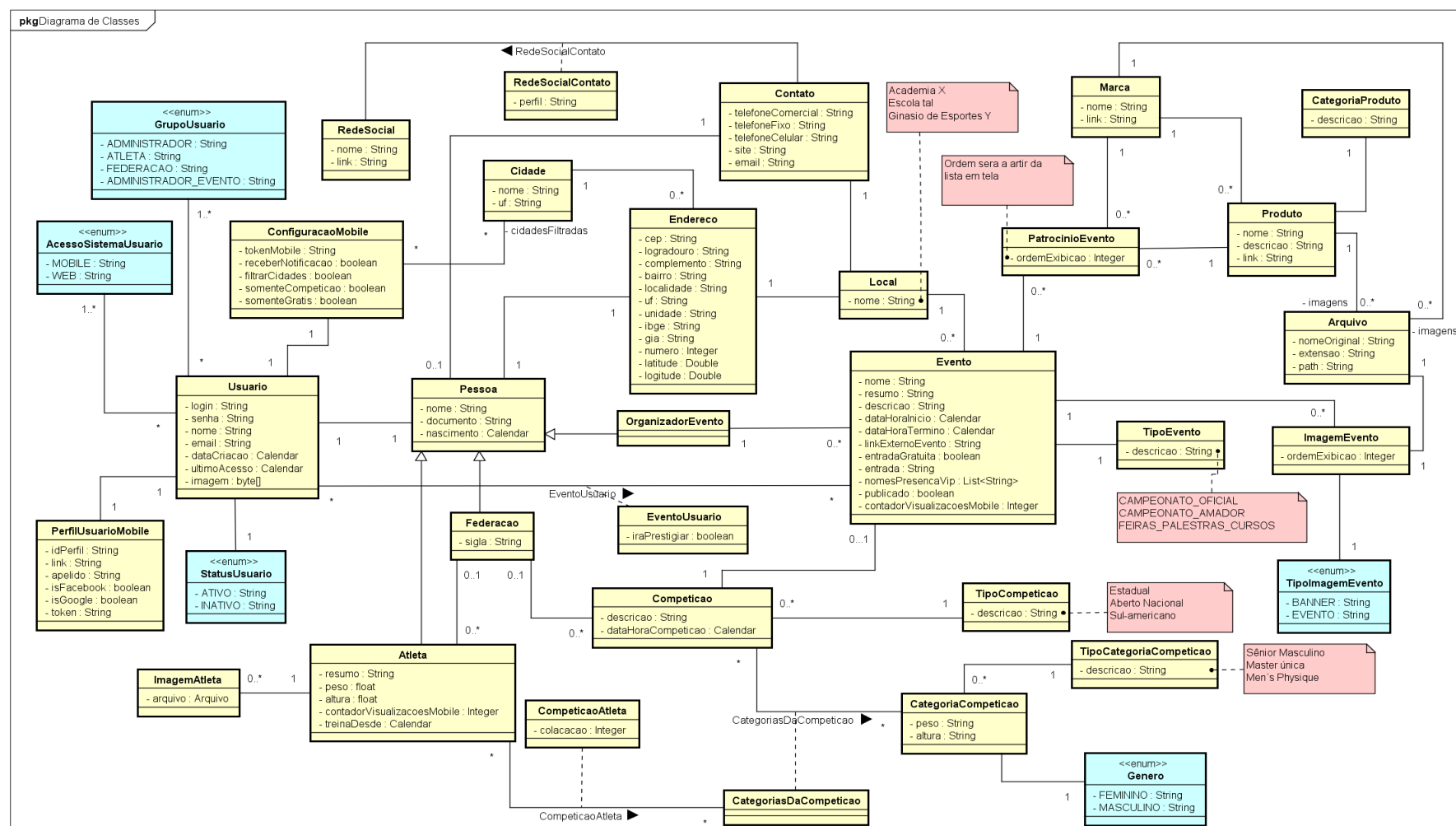
A1. E-mail ou mensagem não preenchidos

- Sistema exibe mensagem que os campos são obrigatórios.

A2. E-mail preenchido inválido

- Sistema exibe mensagem que o e-mail é inválido.

APÊNDICE VIII - MODELO DE OBJETOS



APÊNDICE IX - FASE DE ELABORAÇÃO – ITERAÇÃO 2 – WORKFLOW DE ANÁLISE E DESIGN

DIAGRAMA DE SEQUÊNCIA

Módulo Administrativo Web

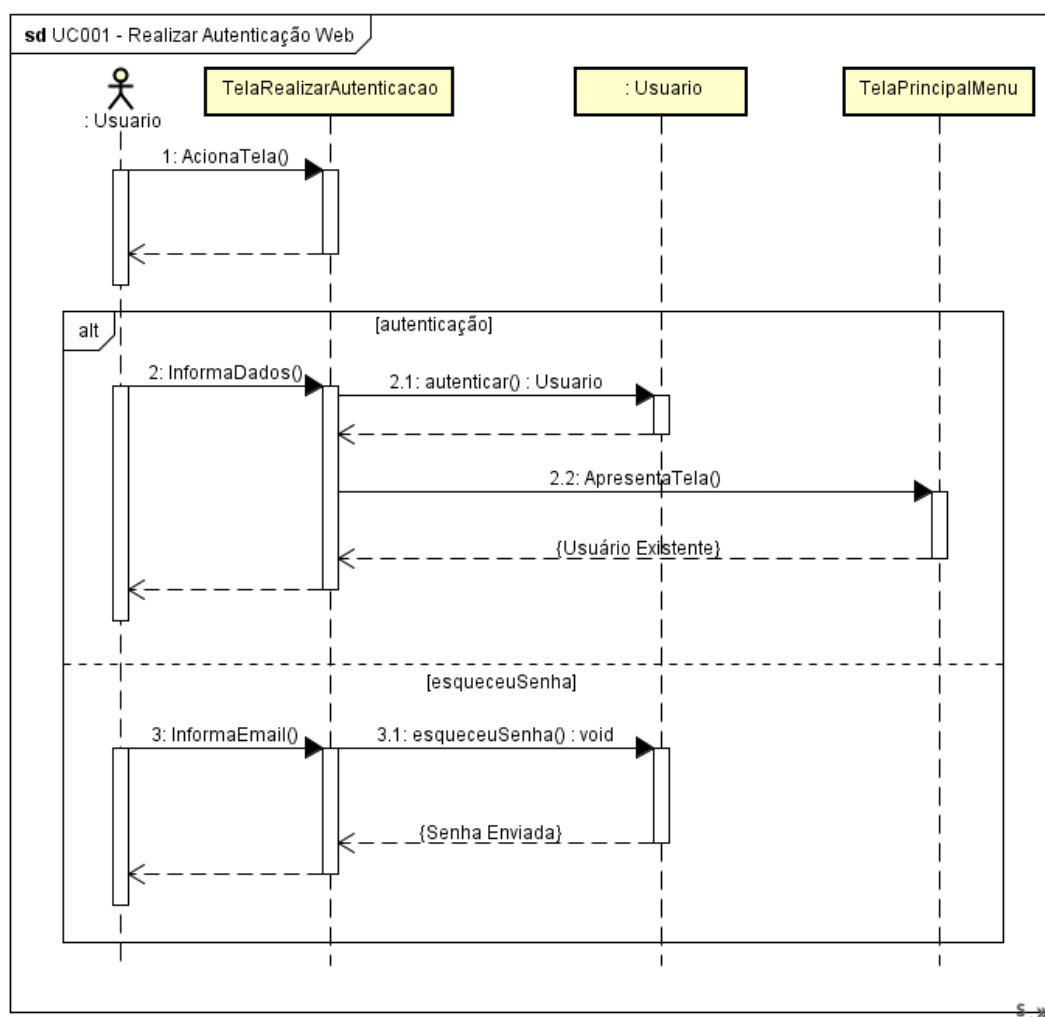


Diagrama 5 - Diagrama de Sequência - UC001 - Realizar Autenticação Web

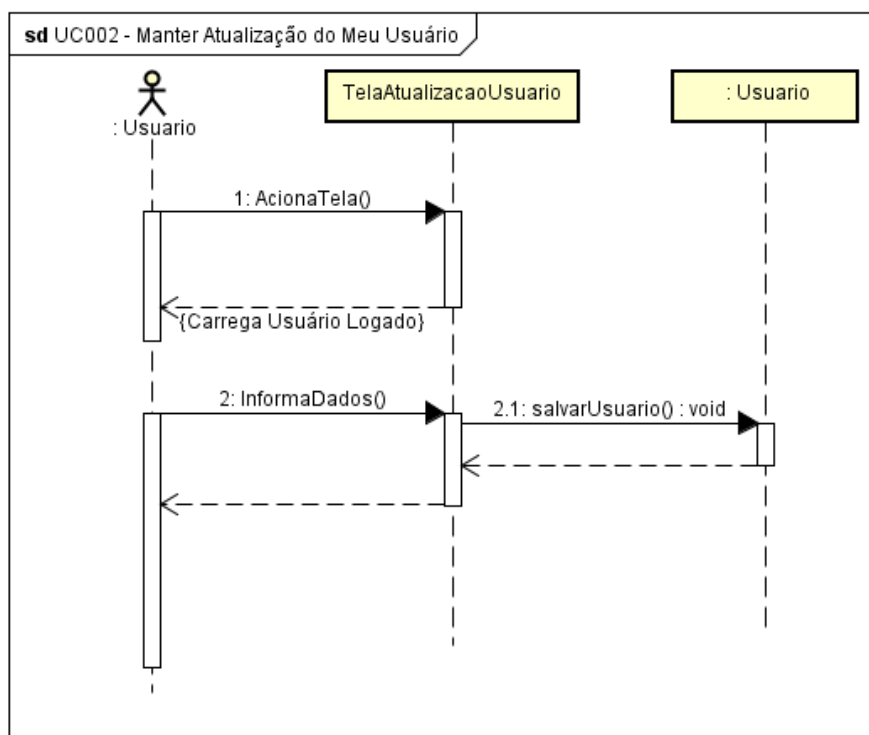


Diagrama 6 - Diagrama de Sequência - UC002 - Manter Atualização do Meu Usuário

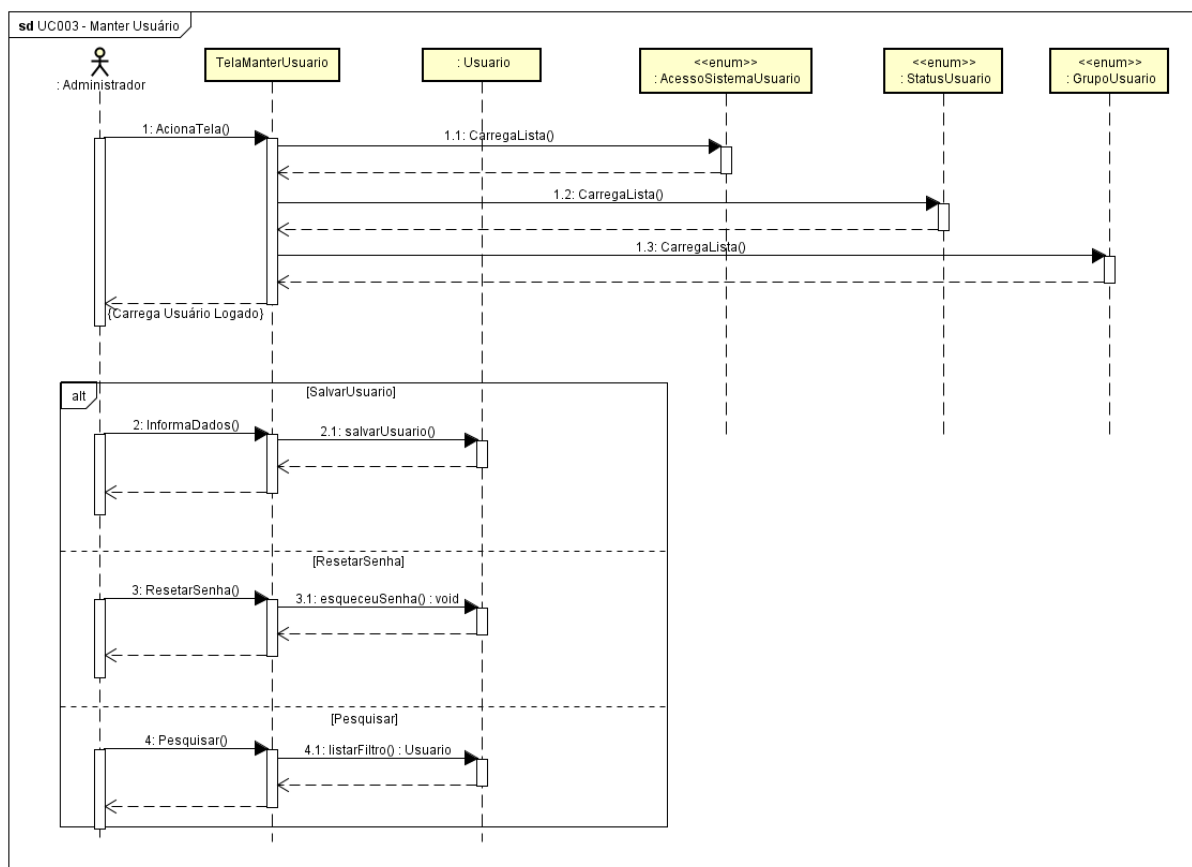


Diagrama 7 - Diagrama de Sequência - UC003 - Manter Usuário

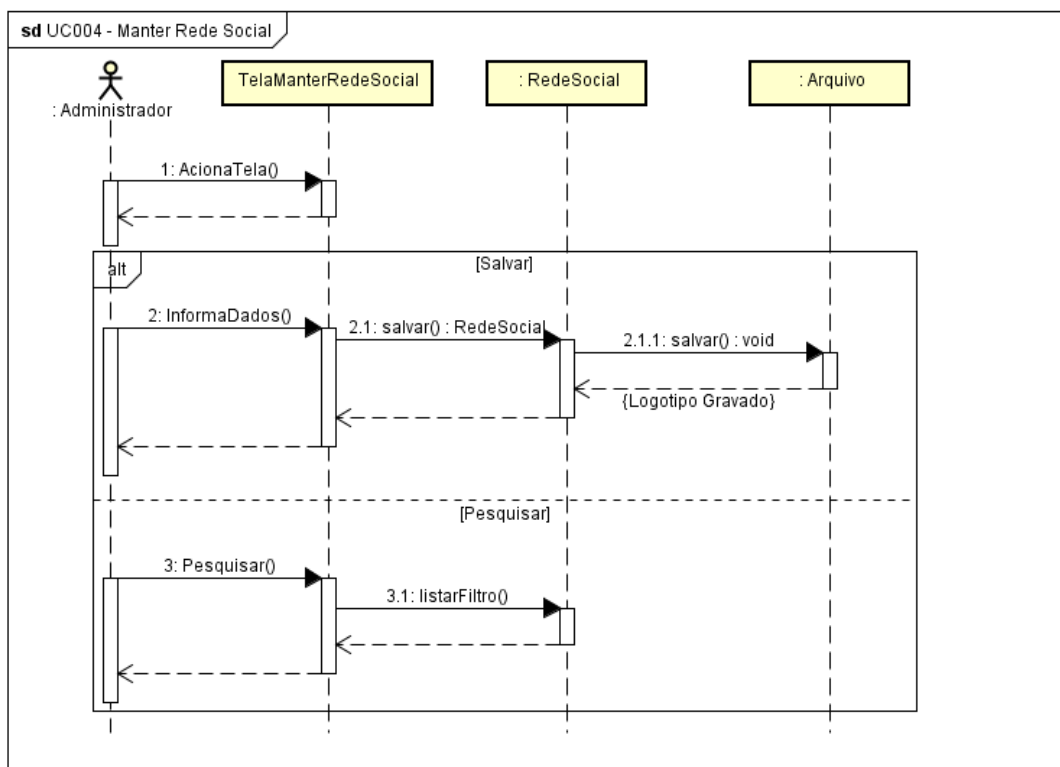


Diagrama 8 - Diagrama de Sequência - UC004 - Manter Rede Social

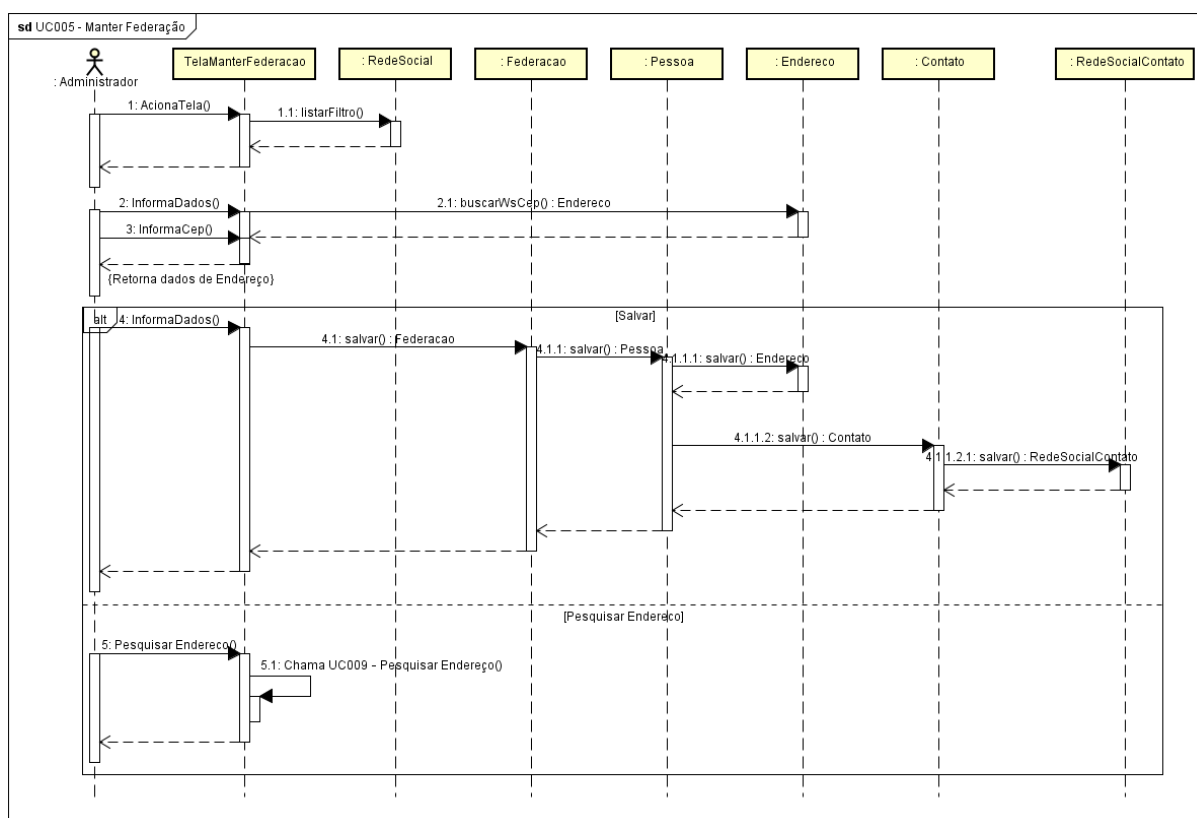


Diagrama 9 - Diagrama de Sequência - UC005 - Manter Federação

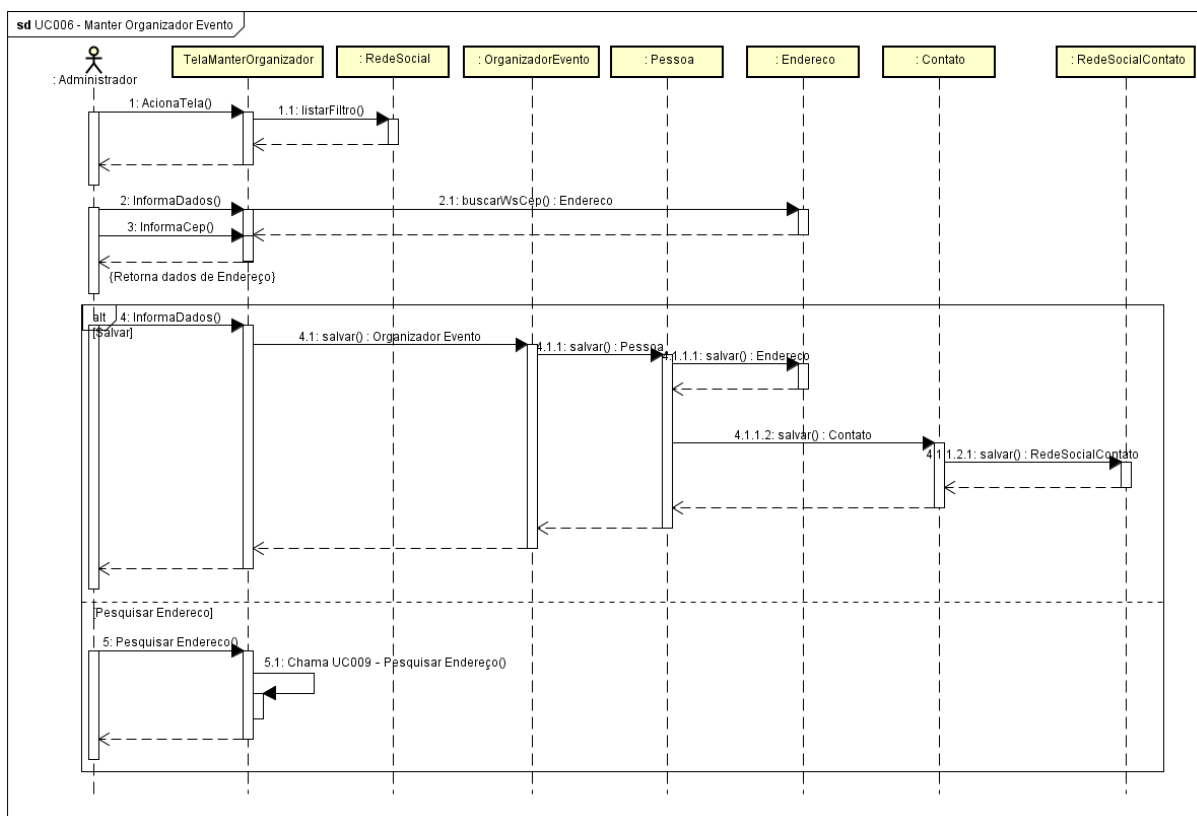


Diagrama 10 - Diagrama de Sequência - UC006 - Manter Organizador Evento

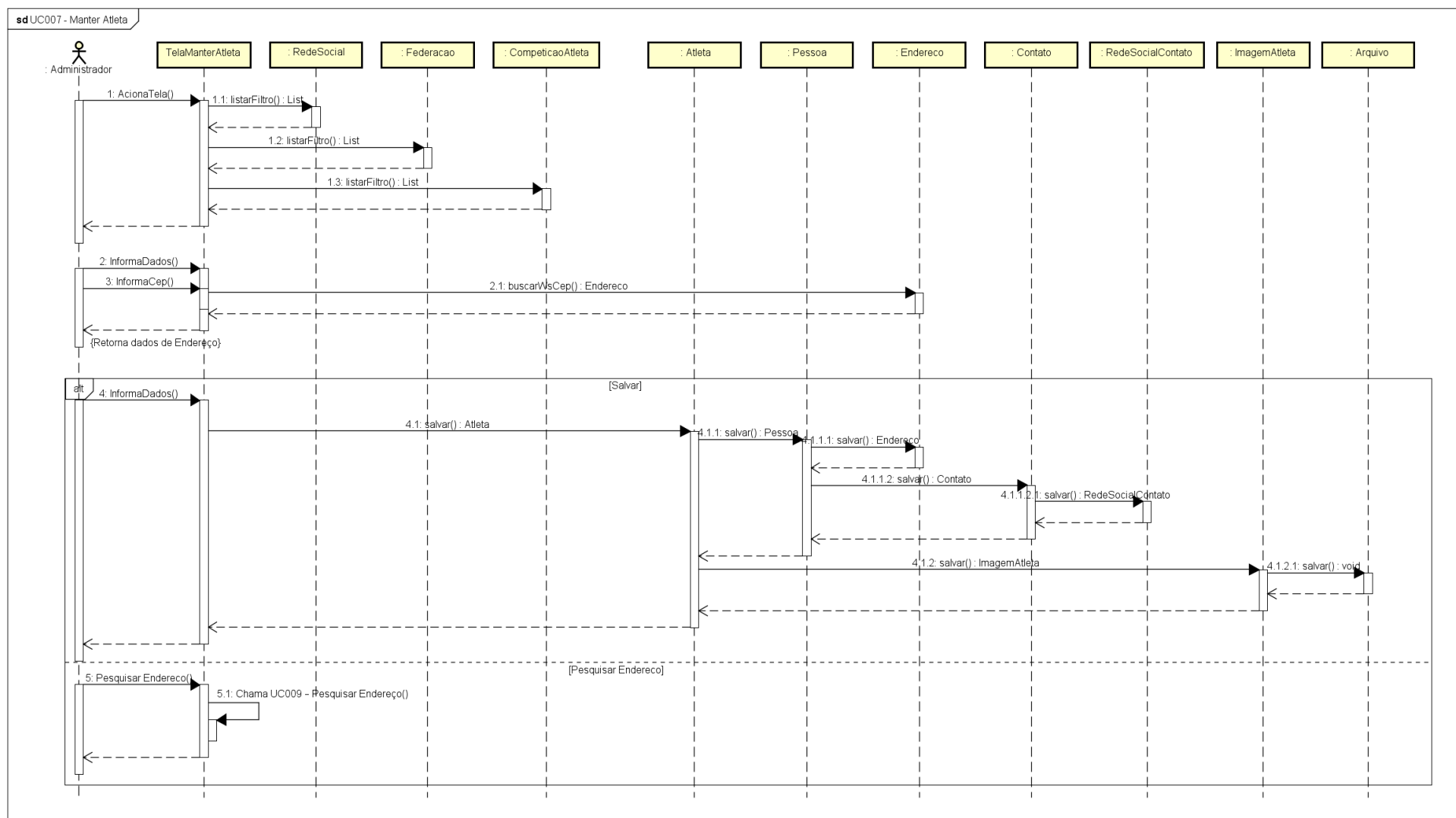


Diagrama 11 - Diagrama de Sequência - UC007 - Manter Atleta

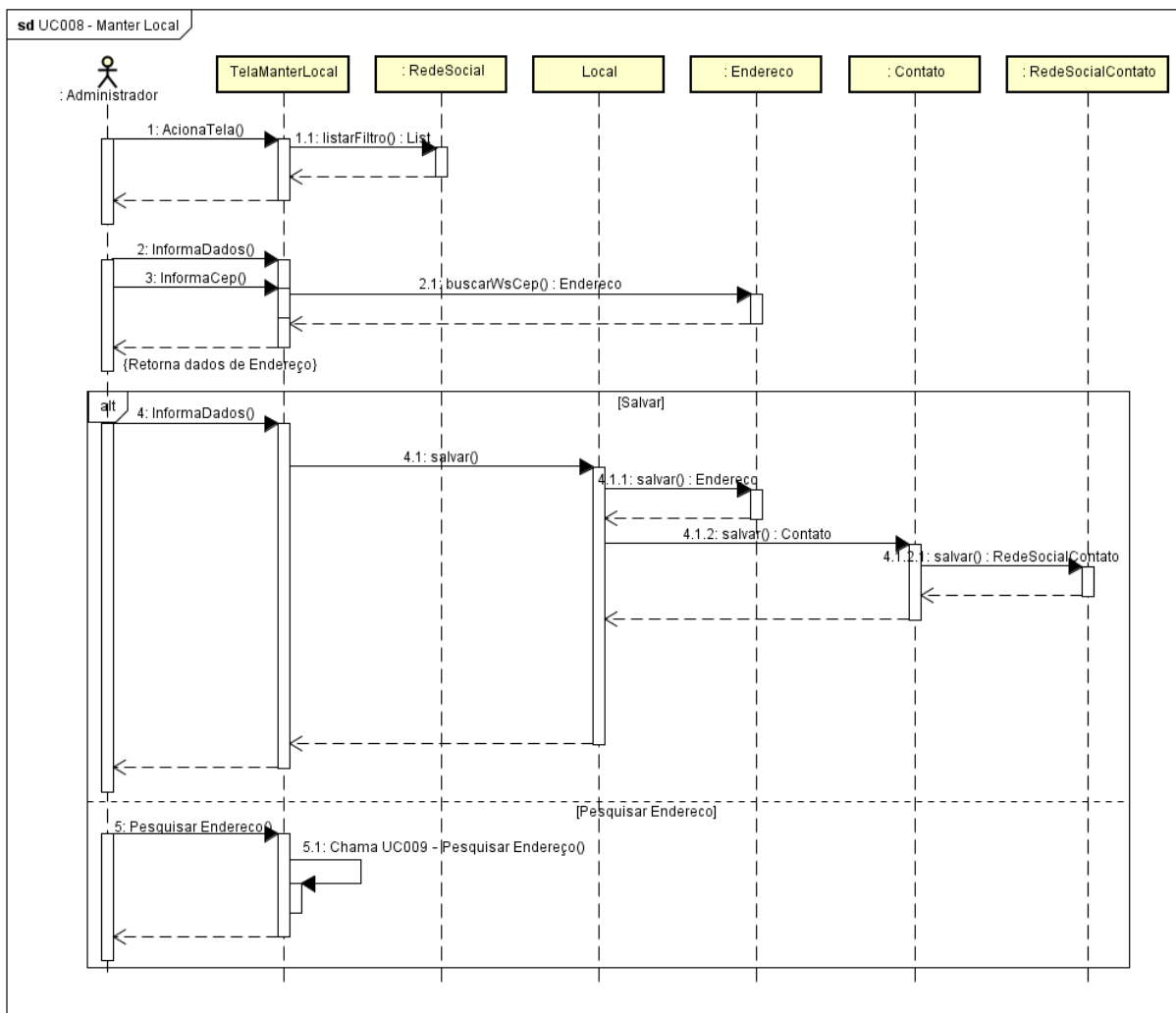


Diagrama 12 - Diagrama de Sequência - UC008 - Manter Local

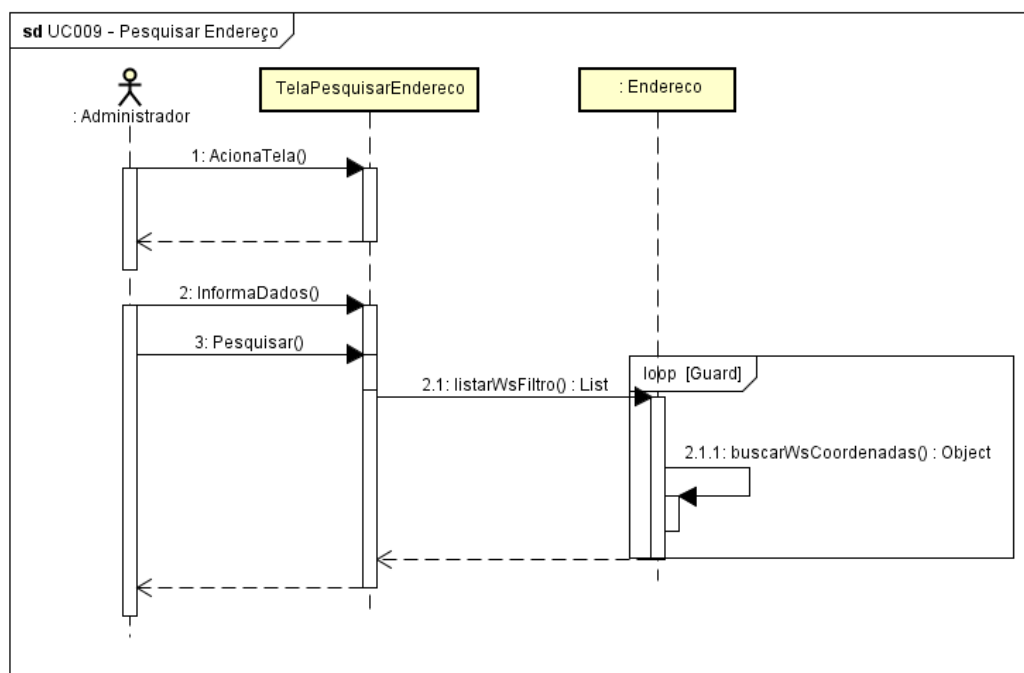


Diagrama 13 - Diagrama de Sequência - UC009 – Pesquisar Endereço

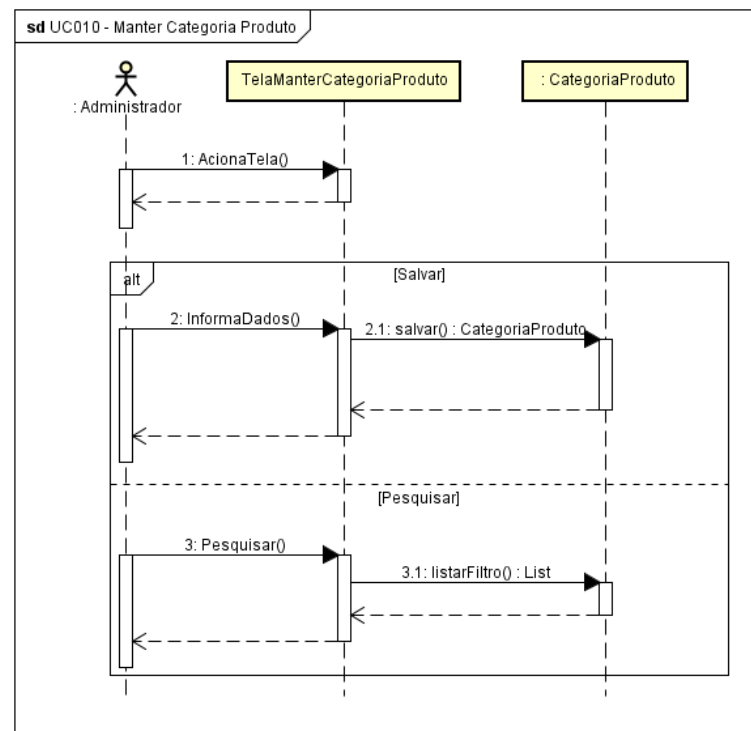


Diagrama 14 - Diagrama de Sequência - UC010 - Manter Categoria Produto

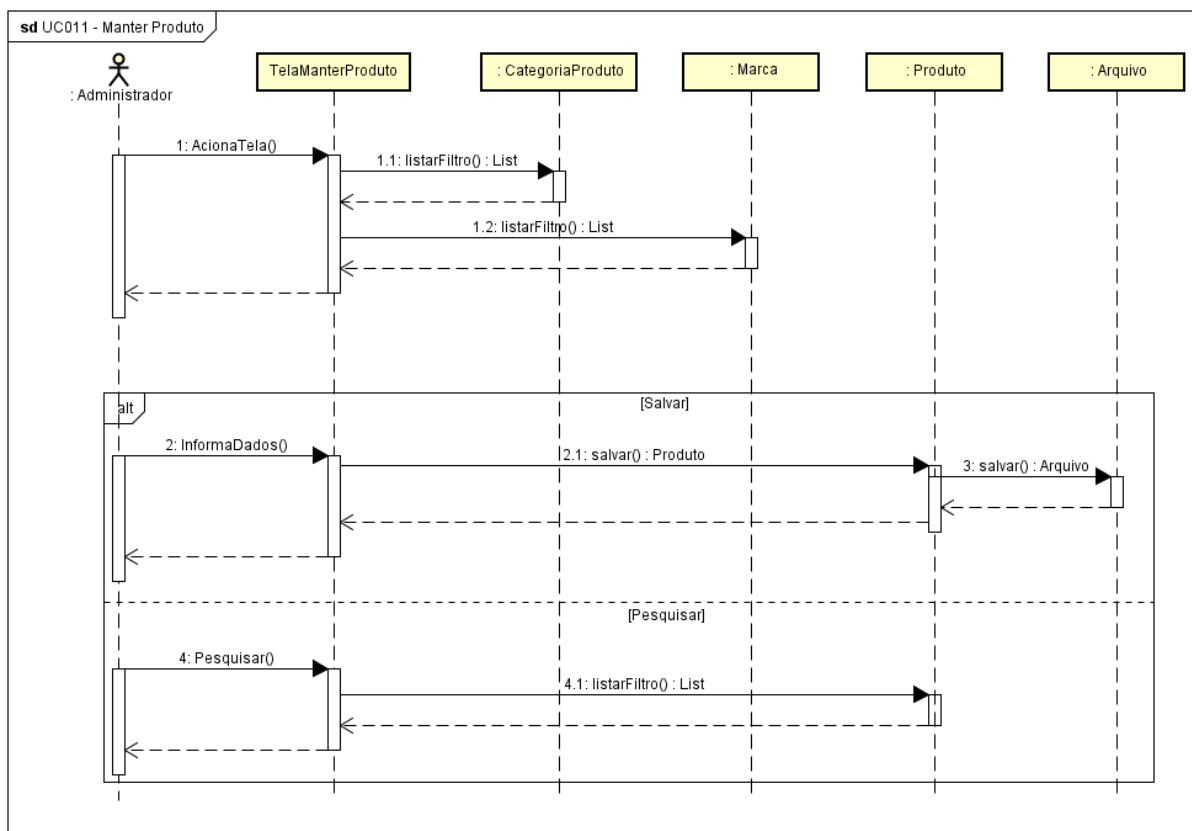


Diagrama 15 - Diagrama de Sequência - UC011 - Manter Produto

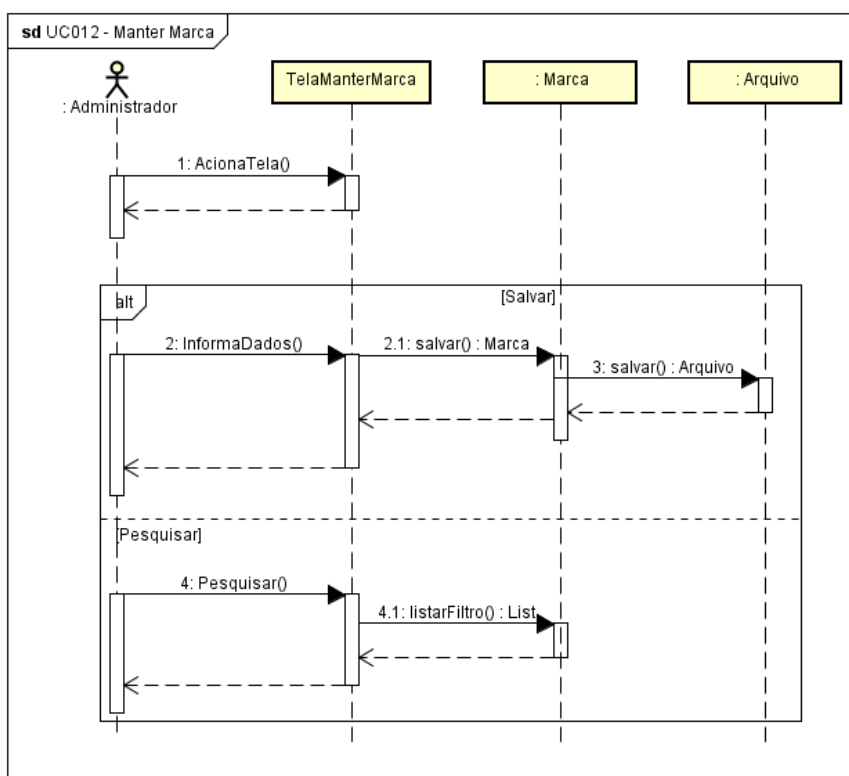


Diagrama 16 - Diagrama de Sequência - UC012 - Manter Marca

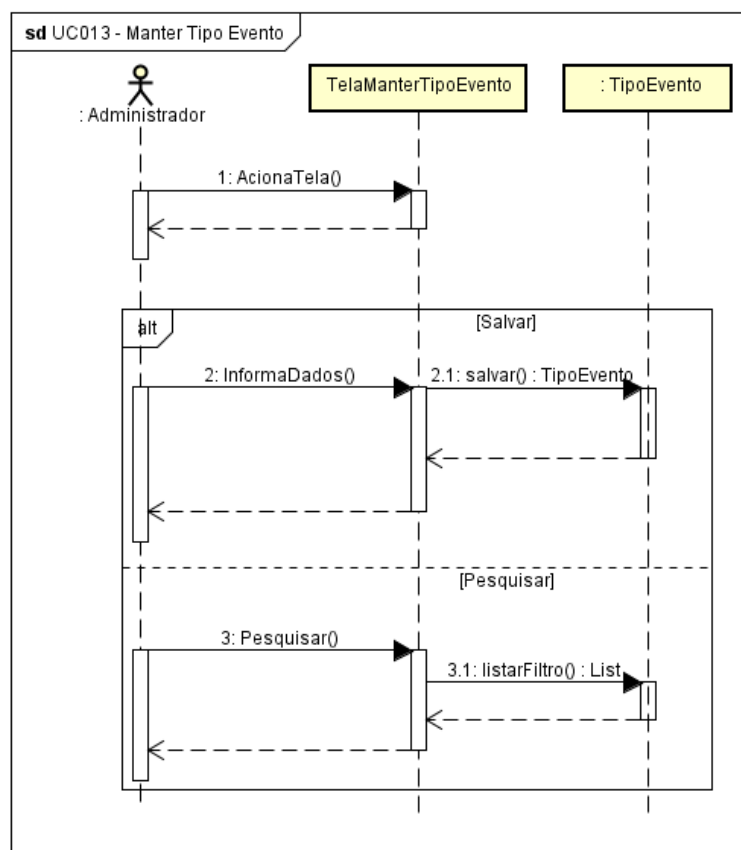


Diagrama 17 - Diagrama de Sequência - UC013 - Manter Tipo Evento

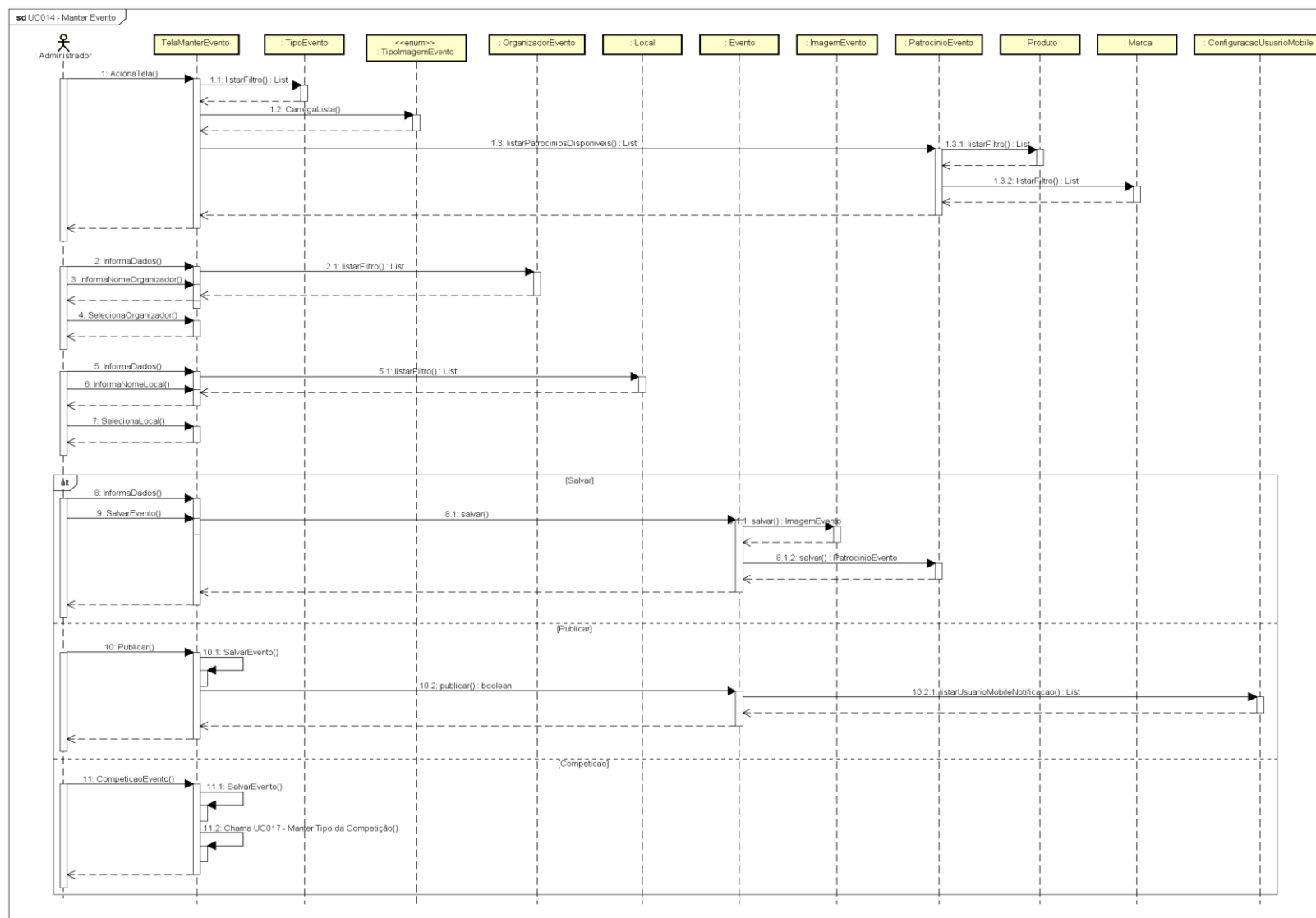


Diagrama 18 - Diagrama de Sequência - UC014 - Manter Evento

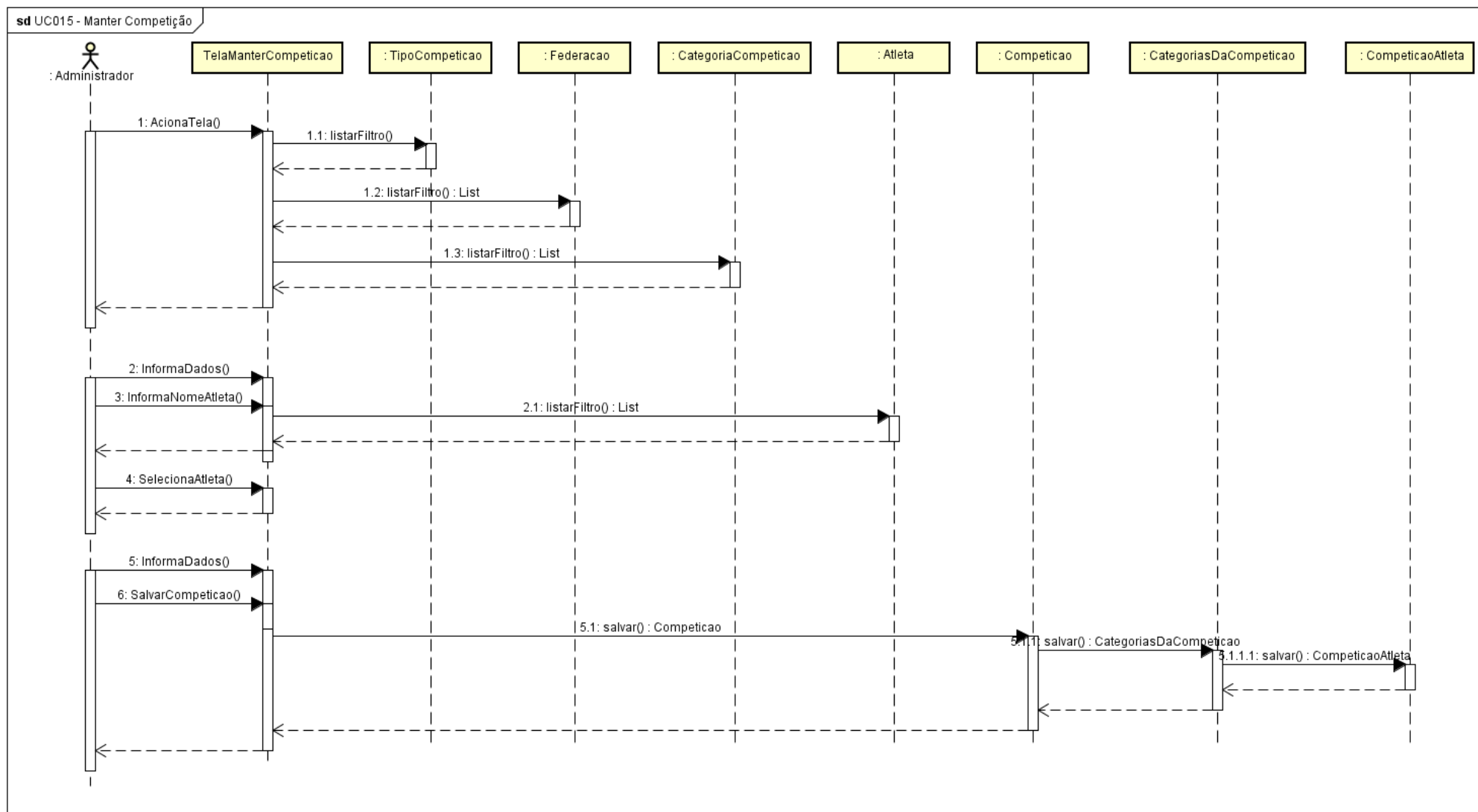


Diagrama 19 - Diagrama de Sequência - UC015 - Manter Competição

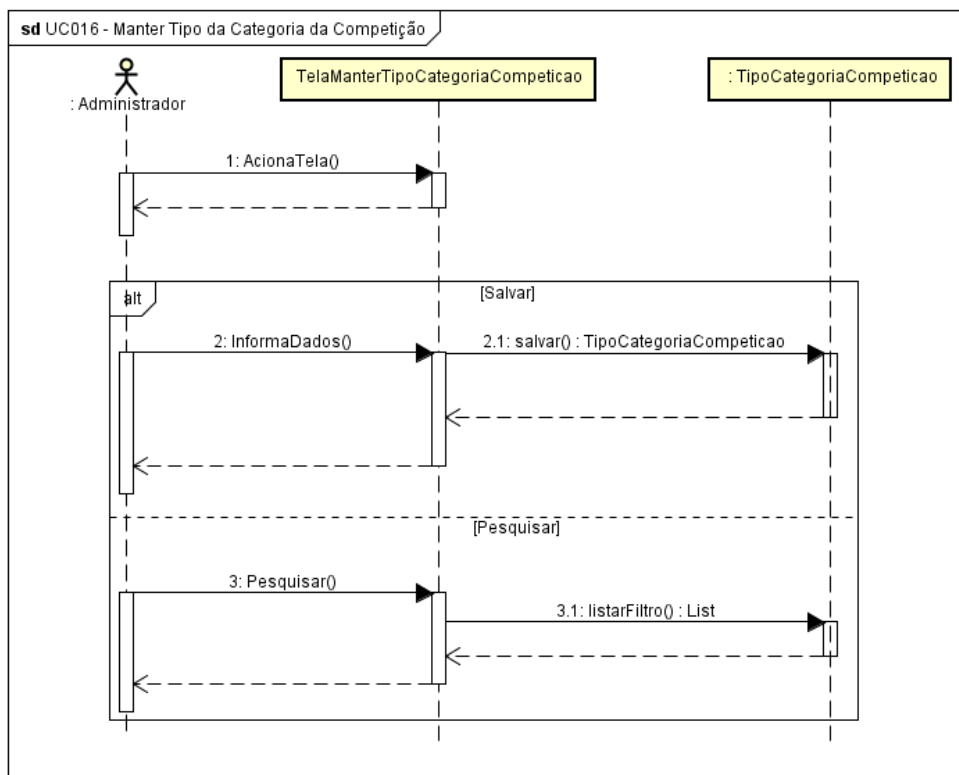


Diagrama 20 - Diagrama de Sequência - UC016 - Manter Tipo da Categoria da Competição

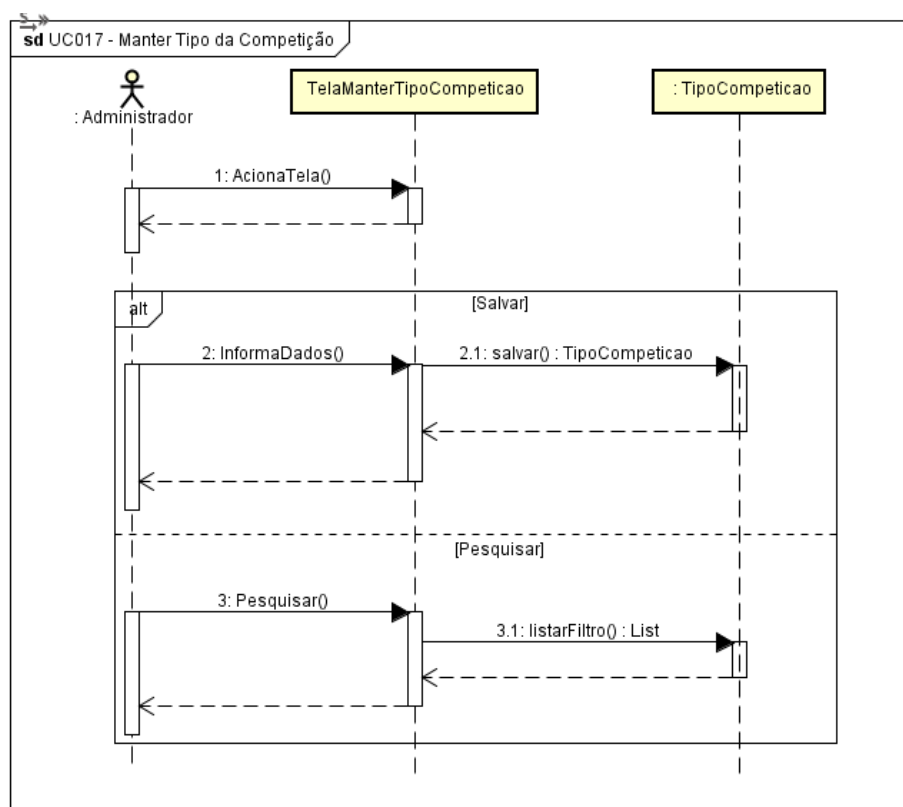


Diagrama 21 - Diagrama de Sequência - UC017 - Manter Tipo da Competição

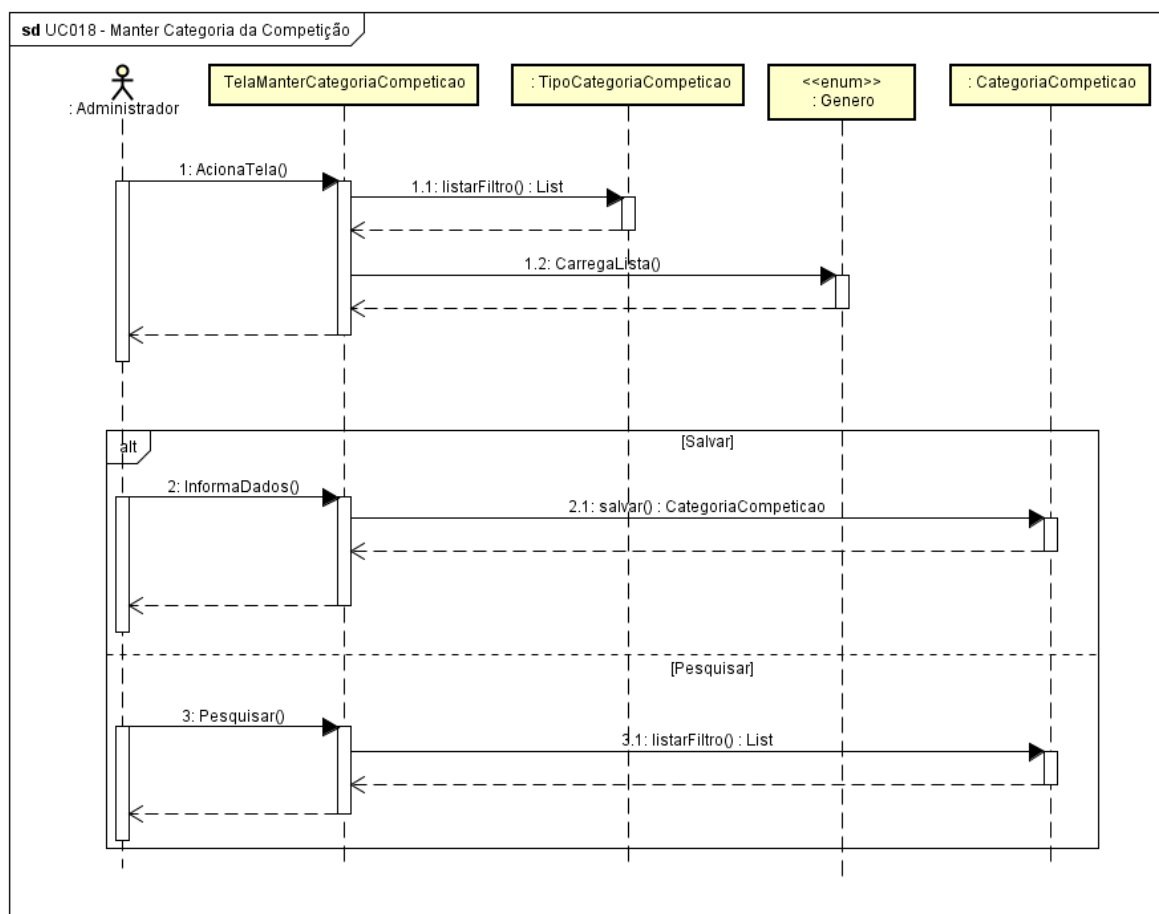
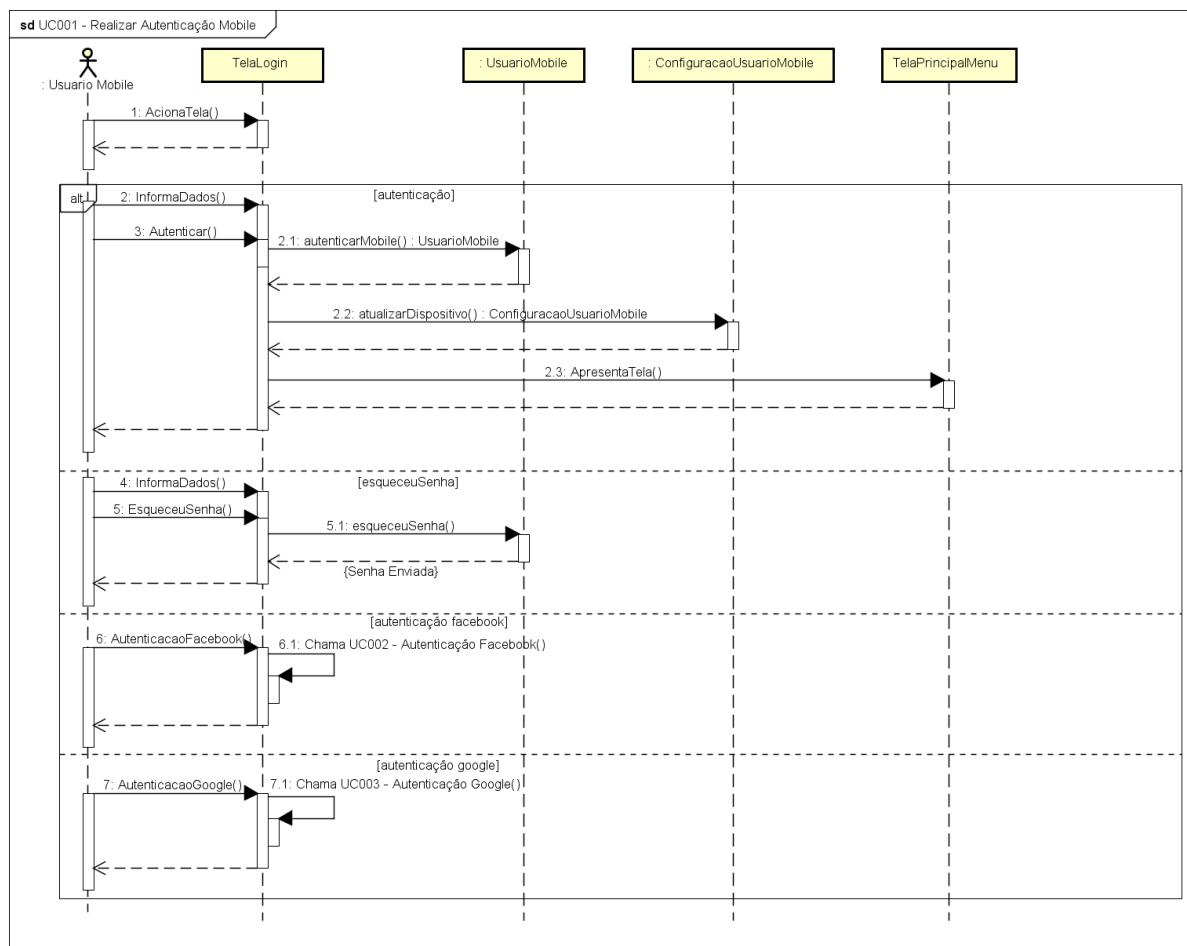


Diagrama 22 - Diagrama de Sequência - UC018 - Manter Categoria da Competição

Módulo Aplicativo Mobile Android



powered by Astah

Diagrama 23 - Diagrama de Sequência - UC001 - Realizar Autenticação Mobile

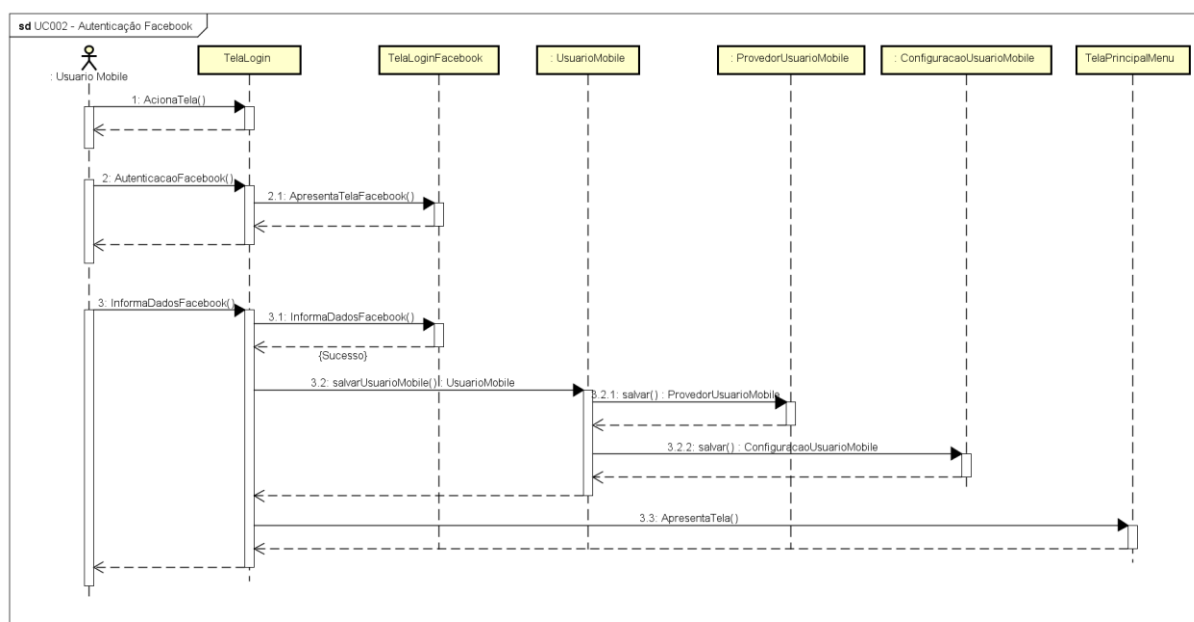


Diagrama 24 - Diagrama de Sequência - UC002 - Autenticação Facebook

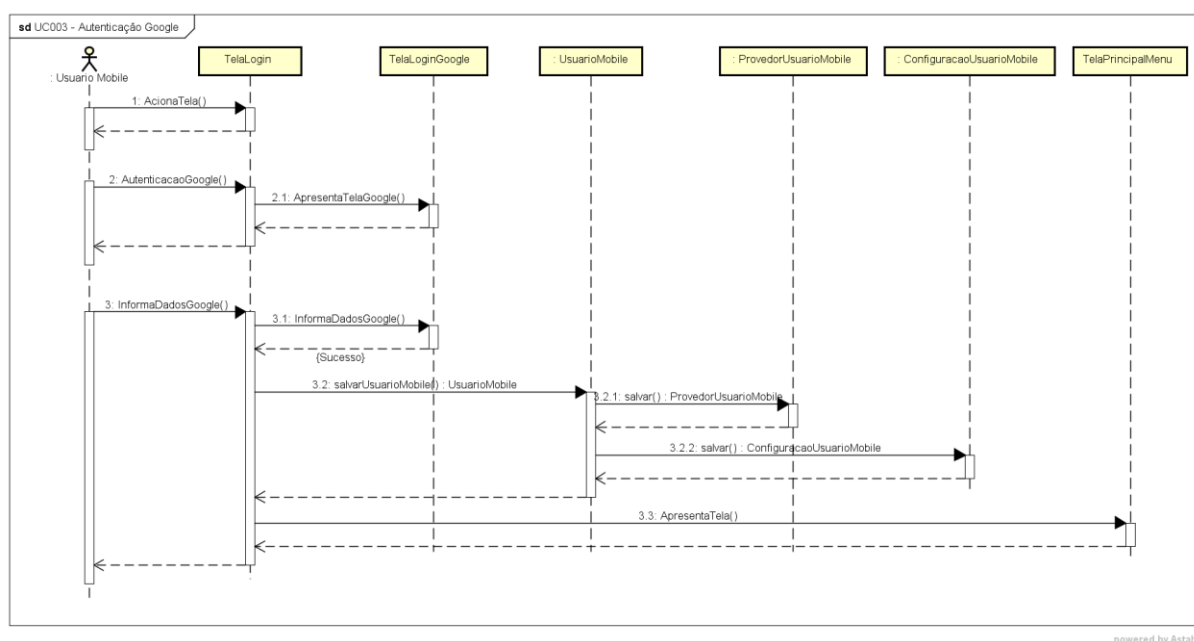


Diagrama 25 - Diagrama de Sequência - UC003 - Autenticação Google

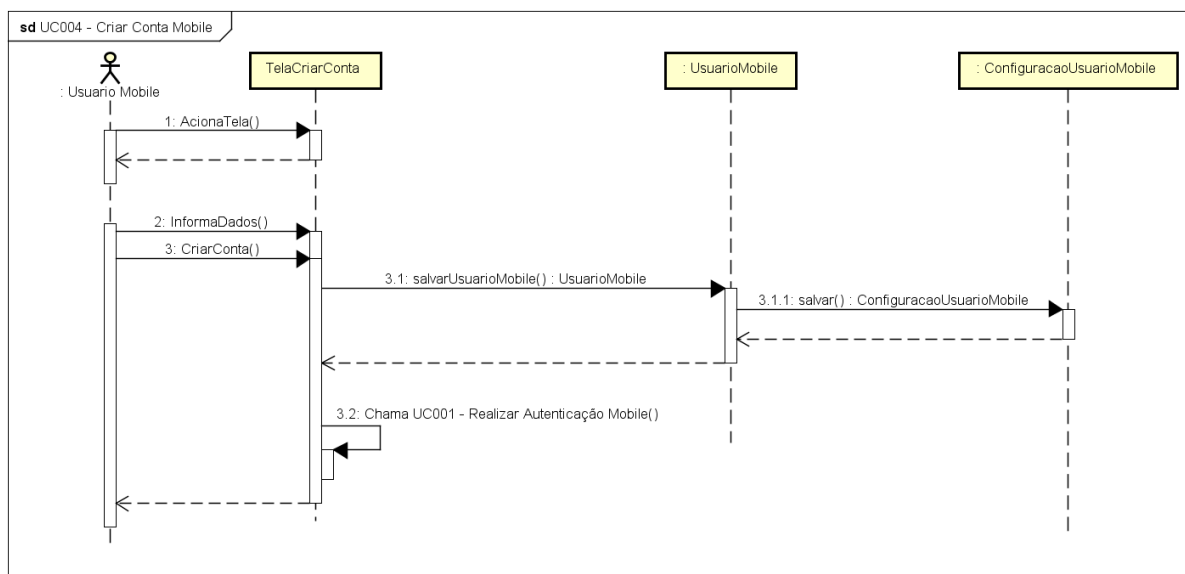


Diagrama 26 - Diagrama de Sequência - UC004 - Criar Conta Mobile

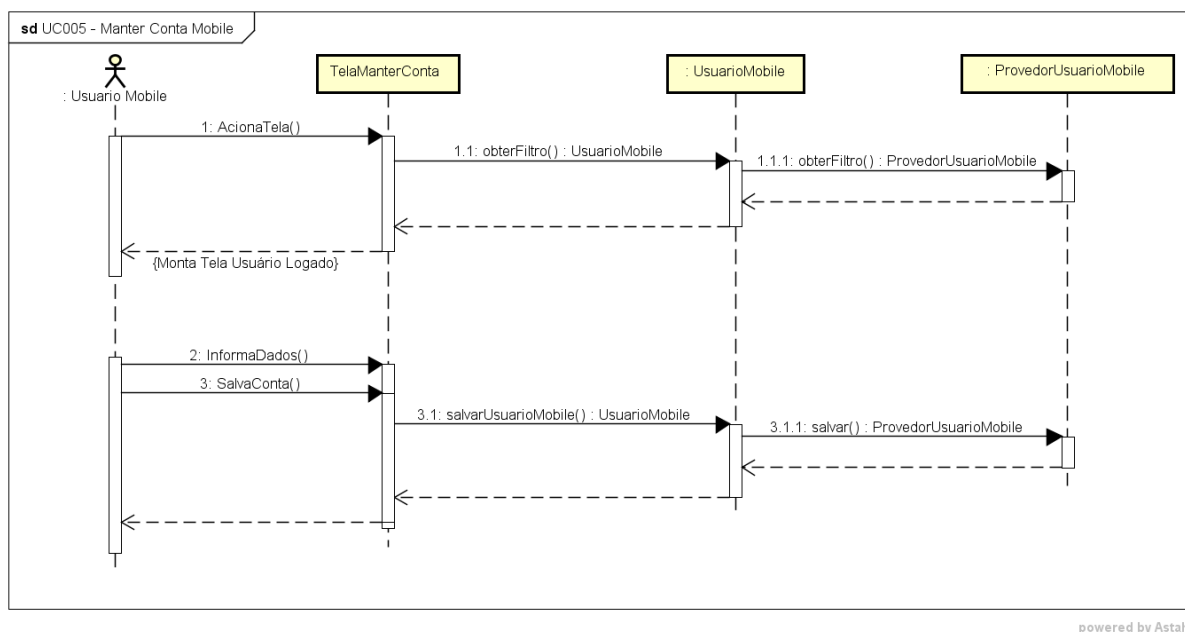


Diagrama 27 - Diagrama de Sequência - UC005 - Manter Conta Mobile

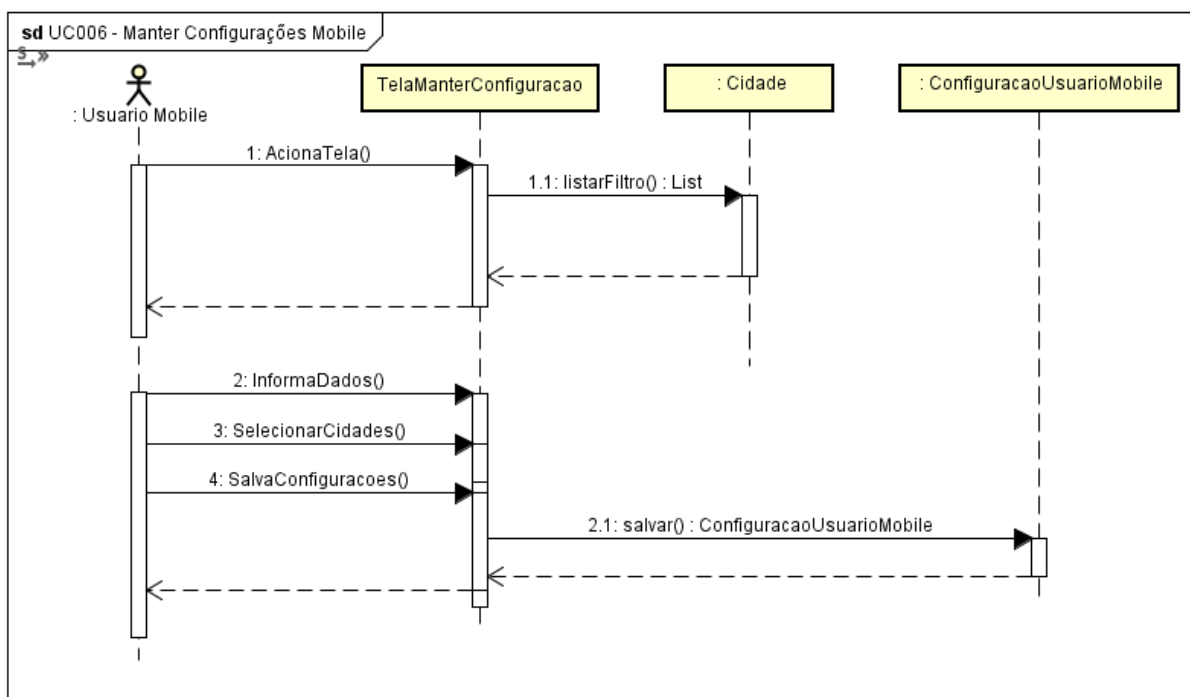


Diagrama 28 - Diagrama de Sequência - UC006 - Manter Configurações Mobile

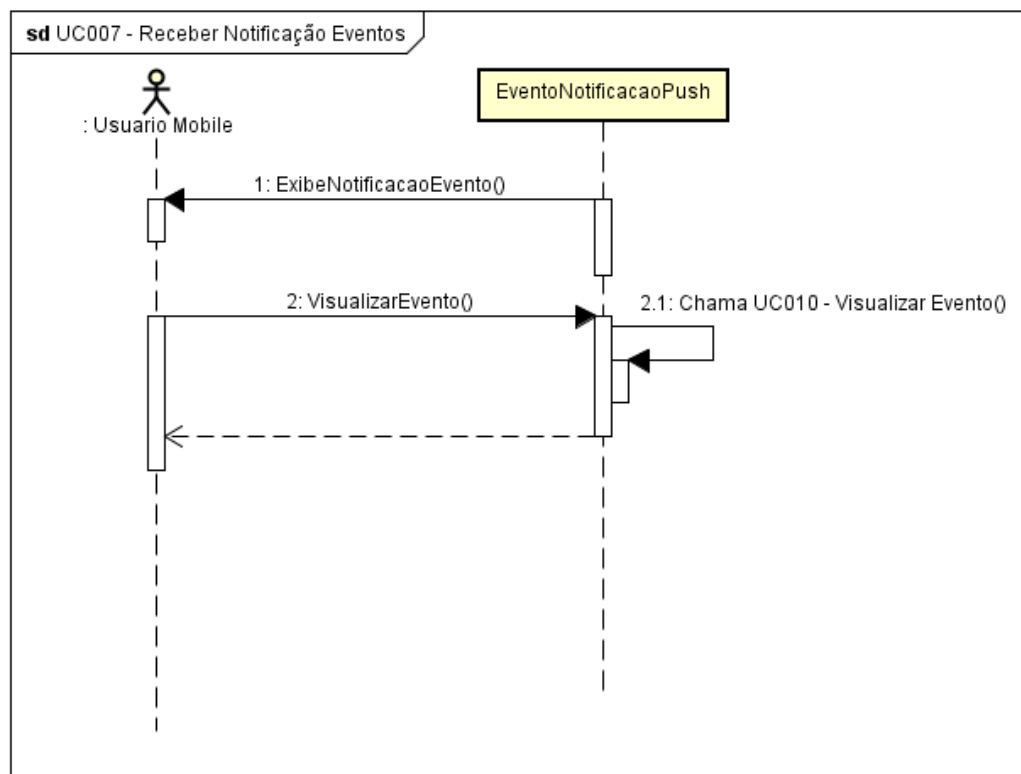


Diagrama 29 - Diagrama de Sequência - UC007 - Receber Notificação Eventos

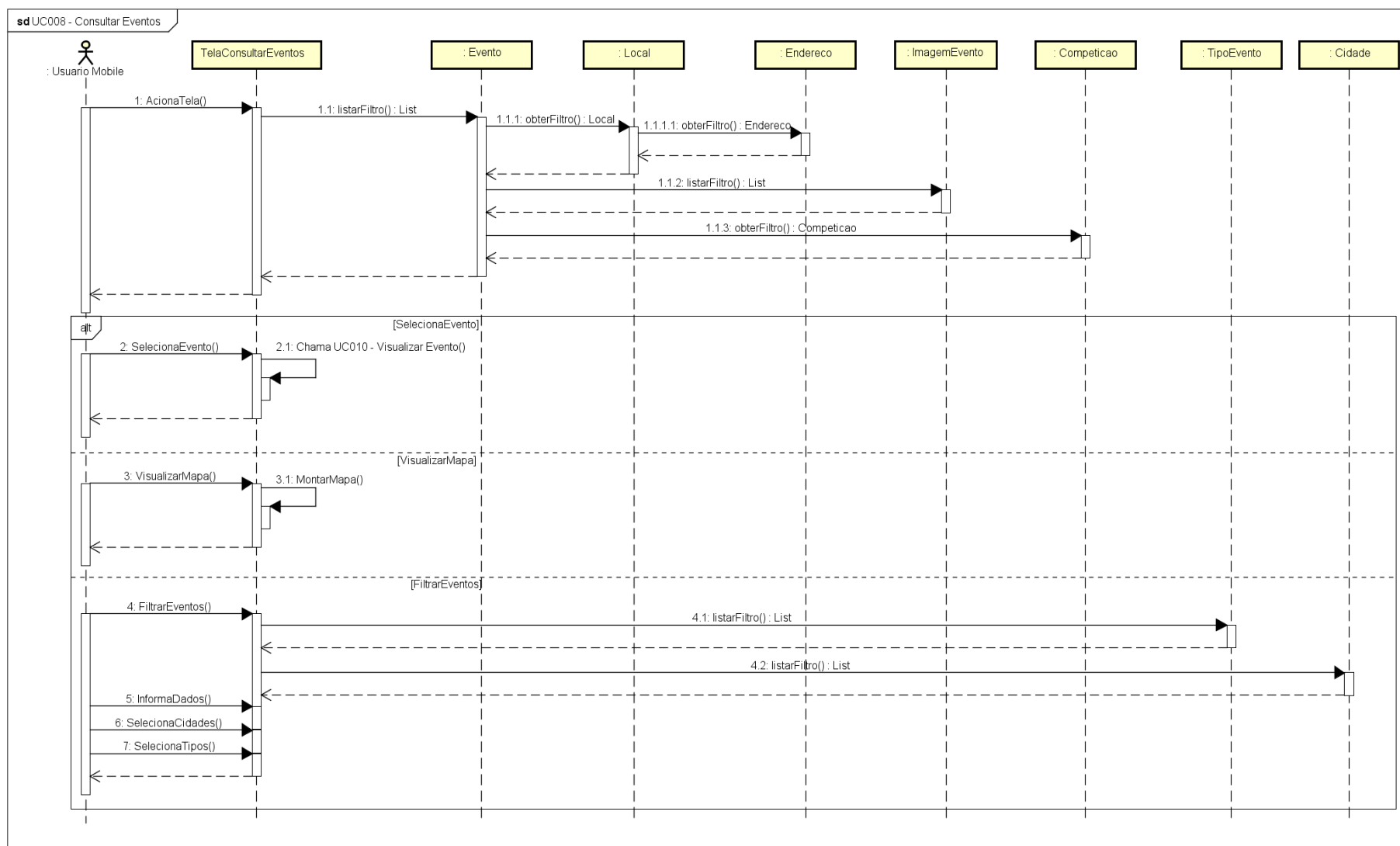
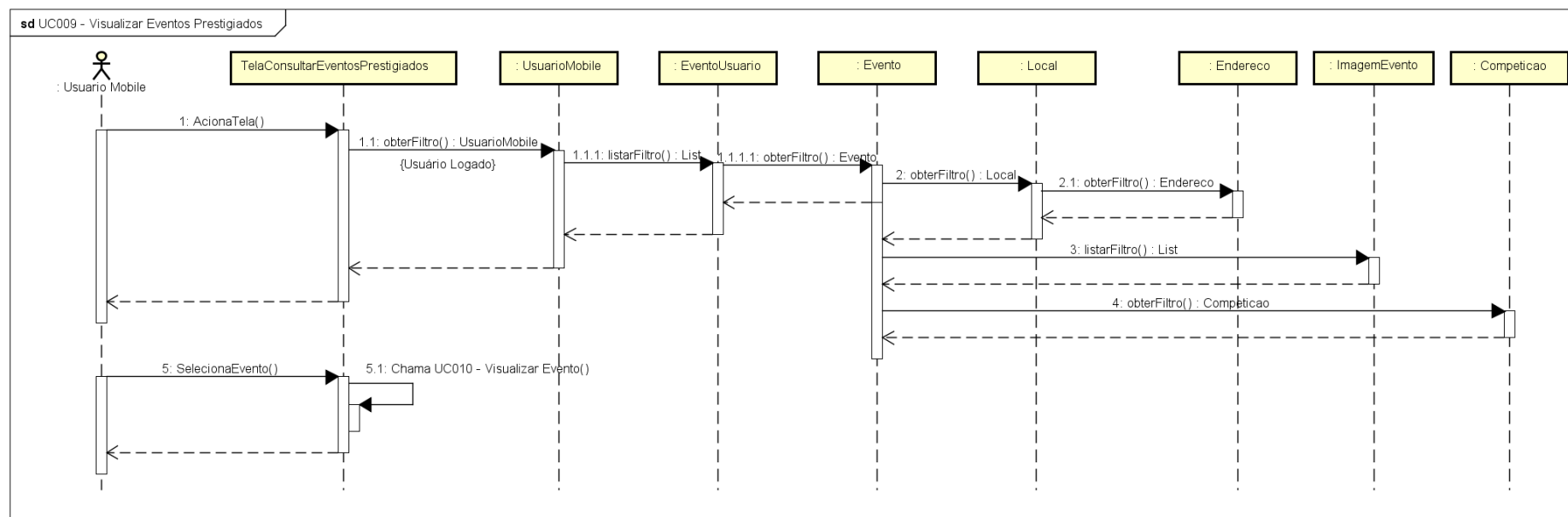


Diagrama 30 - Diagrama de Sequência - UC008 - Consultar Eventos



powered by Astah

Diagrama 31 - Diagrama de Sequência - UC009 - Visualizar Eventos Prestigiados

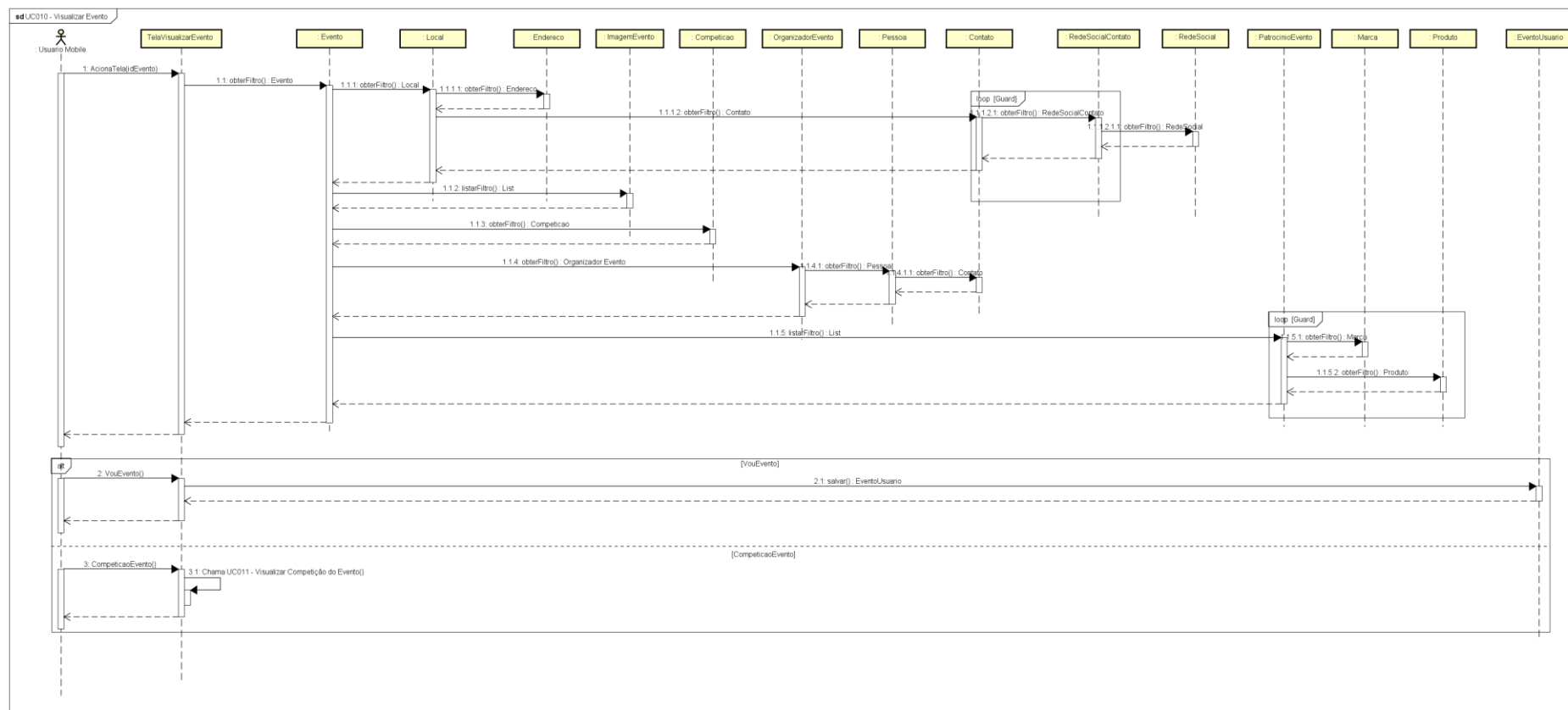
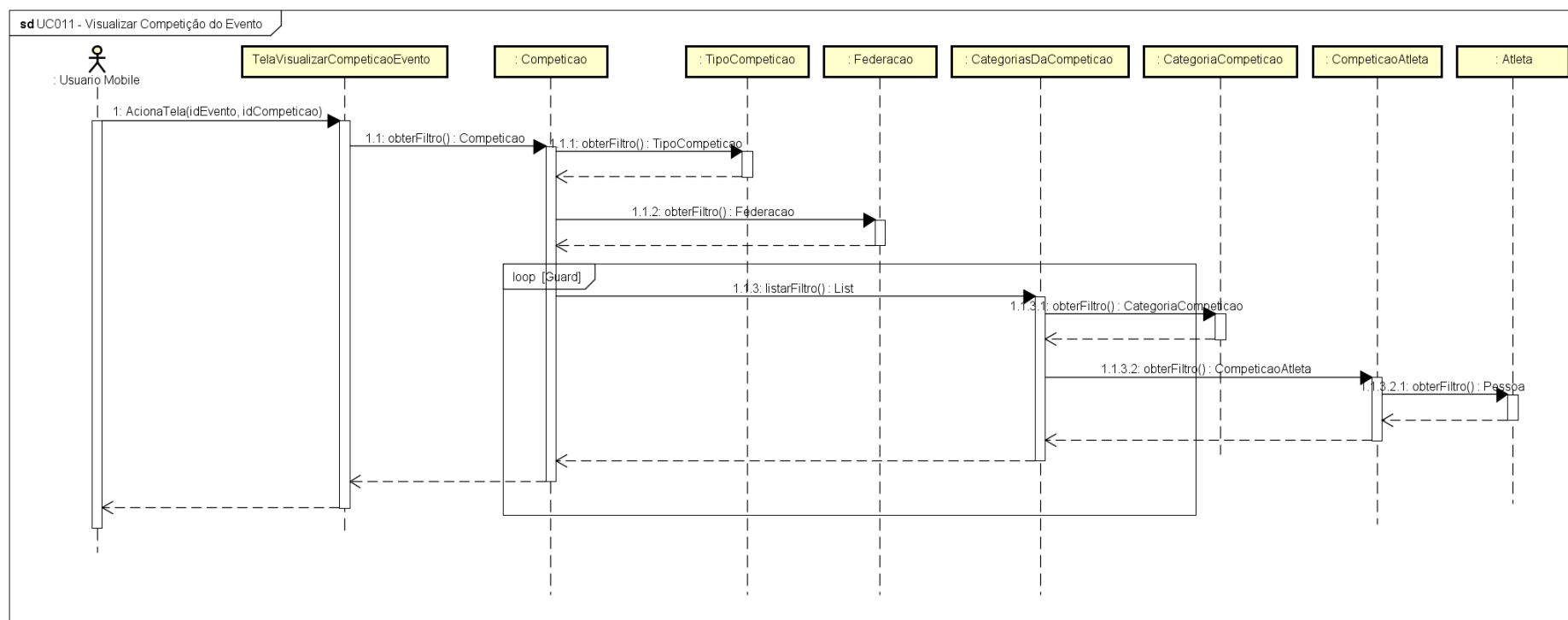


Diagrama 32 - Diagrama de Sequência - UC010 - Visualizar Evento



powered by Astah

Diagrama 33 - Diagrama de Sequência - UC011 - Visualizar Competição do Evento

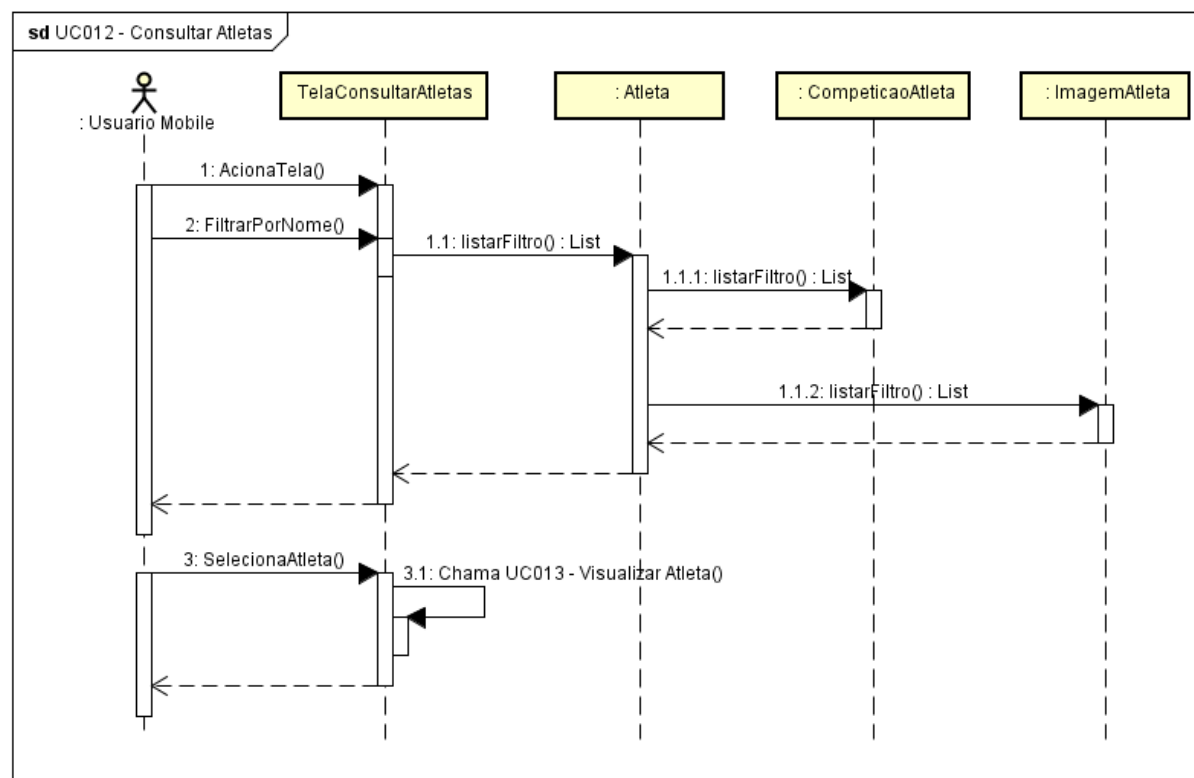


Diagrama 34 - Diagrama de Sequência - UC012 - Consultar Atletas

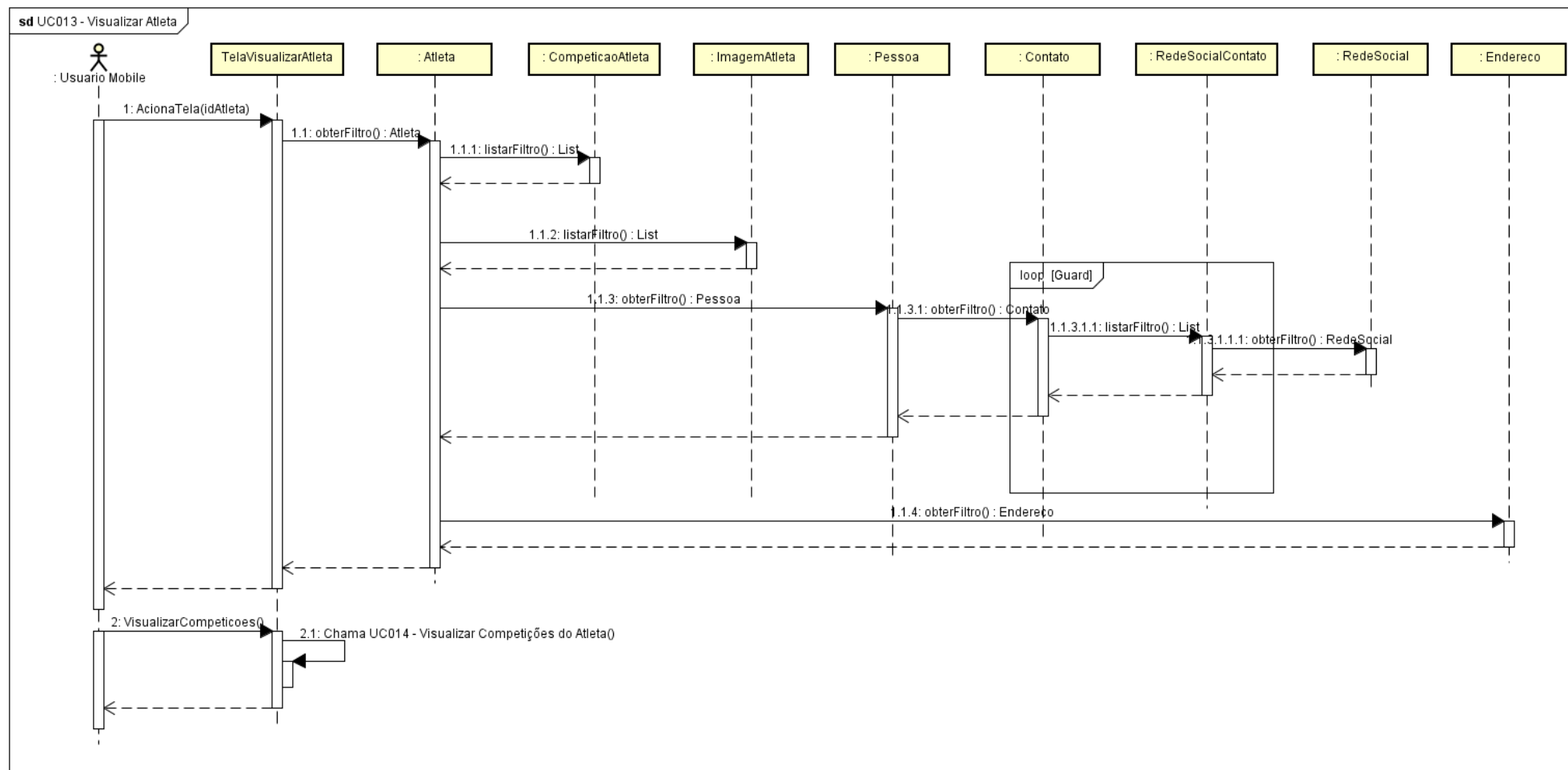


Diagrama 35 - Diagrama de Sequência - UC013 - Visualizar Atleta

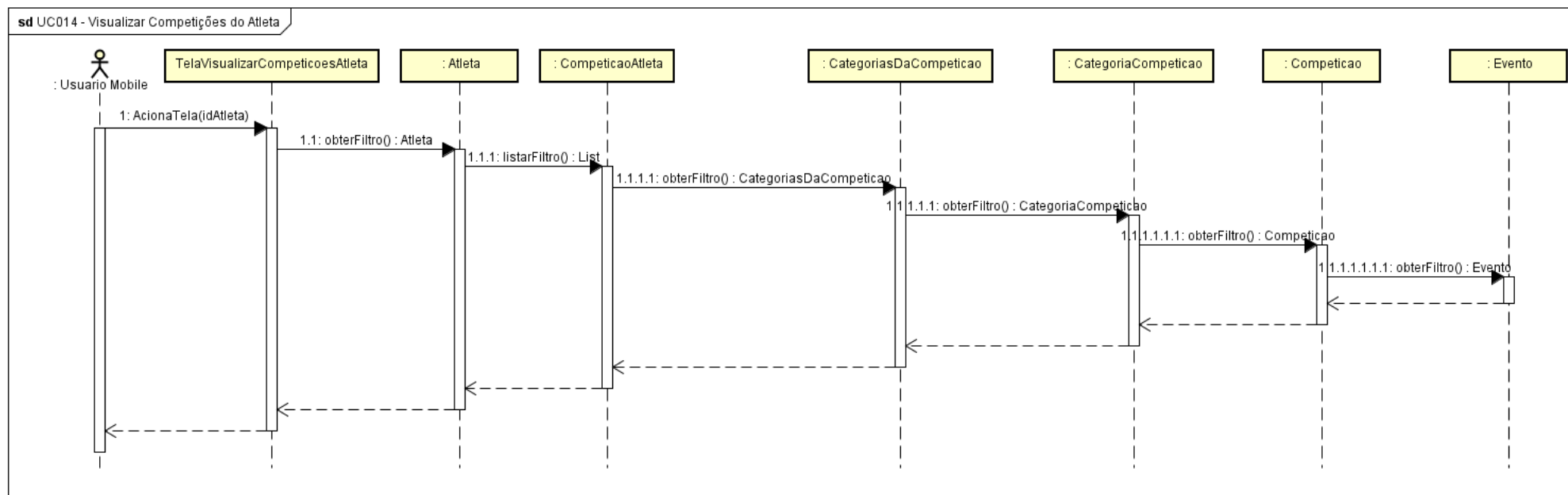


Diagrama 36 - Diagrama de Sequência - UC014 - Visualizar Competições do Atleta

APÊNDICE XI – MODELO FÍSICO DE DADOS

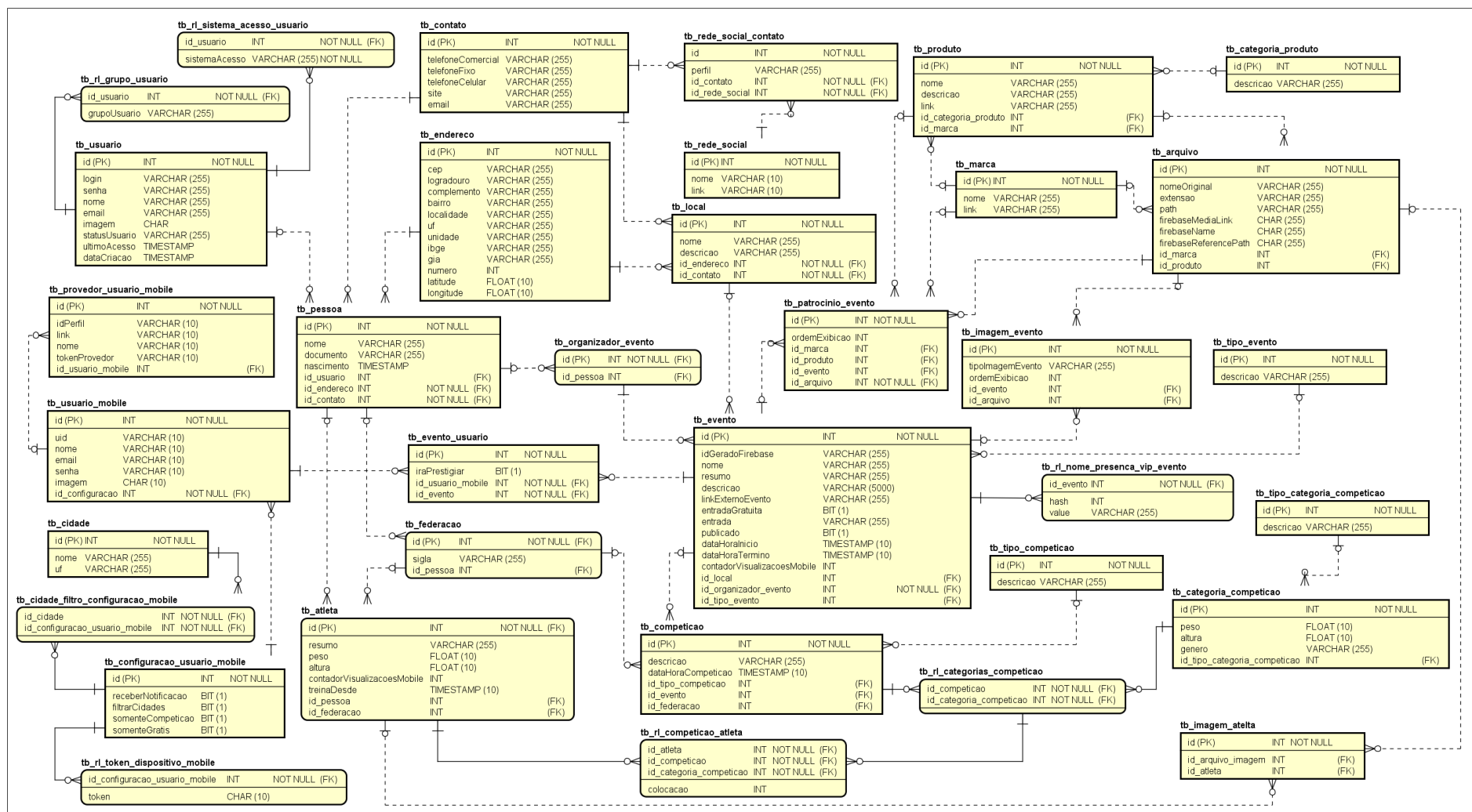


Diagrama 38 - Diagrama de Entidades e Relacionamentos

APÊNDICE XII – PLANO DE TESTES

Bateria	Casos de Uso	Quantidade de Massas de Teste por Caso	Observação
01	UC001 - Realizar Autenticação Web UC002 - Manter Atualização do Meu Usuário UC003 - Manter Usuário	2	Autenticação / Usuário
02	UC004 - Manter Rede Social UC005 - Manter Federação UC006 - Manter Organizador Evento UC007 - Manter Atleta	1	Pessoas do sistema
03	UC008 - Manter Local UC009 - Pesquisar Endereço	2	Local
04	UC010 - Manter Categoria Produto UC011 - Manter Produto UC012 - Manter Marca	3	Produto e Marca – Para patrocínio
05	UC013 - Manter Tipo Evento UC014 - Manter Evento UC015 - Manter Competição	2	Evento e Competição

06	UC016 - Manter Tipo da Categoria da Competição UC017 - Manter Tipo da Competição UC018 - Manter Categoria da Competição	3	Tipos para Competição
-----------	--	---	-----------------------

APÊNDICE XIII – CASOS DE TESTES

UC001 - Realizar Autenticação Web

Caso de Uso		UC001 - Realizar Autenticação Web		
Pré-condições		1. Acessar a tela de autenticação do módulo Web (Tela 1 – Realizar Autenticação).		
Elaborador		Francisco de Assis Carmazio Junior	Data de Elaboração	25/02/2017
Executor		Francisco de Assis Carmazio Junior	Data de Execução	07/10/2017
N.º	Pré-condições	Entrada	Ação	Resultado Esperado
01	Usuário esqueceu sua senha.	E-mail do usuário.	Clicar no link <i>esqueceu senha</i> .	O sistema exibe a tela: Tela 2 – Esqueceu sua senha. O sistema gera a nova senha para a conta do e-mail informado e envia a nova senha para este e-mail.
02	Usuário não localizado ou senha incorreta.	Login e senha do usuário.	Clicar no botão <i>login</i> .	O sistema exibe a Mensagem “Usuário e/ou Senha incorretos”.
03	Usuário não informa o login e senha de acesso.	N/A.	Clicar no botão <i>login</i> .	O sistema exibe a Mensagem dos campos obrigatórios.

04	Usuário informa dados de acesso corretamente.	Login e senha do usuário.	Clicar no botão <i>login</i> .	O sistema efetua autenticação e exibe a tela: Tela 3 - Menu de opções do sistema.
-----------	---	---------------------------	--------------------------------	---

UC002 - Manter Atualização do Meu Usuário

Caso de Uso		UC002 - Manter Atualização do Meu Usuário		
Pré-condições		1. Acessar a tela de atualização dos dados do usuário logado do módulo Web (Tela 4 - Manter Atualização do Meu Usuário).		
Elaborador		Francisco de Assis Carmazio Junior	Data de Elaboração	25/02/2017
Executor		Francisco de Assis Carmazio Junior	Data de Execução	07/10/2017
N.º	Pré-condições	Entrada	Ação	Resultado Esperado
01	Campos obrigatórios não preenchidos.	N/A.	Clicar no botão <i>salvar</i> .	O sistema exibe a Mensagem “Campos obrigatórios”. O sistema indica em Vermelho os campos obrigatórios da tela.
02	Nova senha e repetir senha são diferentes.	Senha e repetir senha.	Clicar no botão <i>salvar</i> .	O sistema exibe a Mensagem que as senha estão diferentes.

03	E-mail invalido.	E-mail.	Clicar no botão <i>salvar.</i>	O sistema exibe a Mensagem do E-mail invalido.
04	E-mail diferente do atual já existe para outro usuário.	E-mail.	Clicar no botão <i>salvar.</i>	O sistema informa ao usuário que o e-mail já existe em outro cadastro.
05	E-mail diferente do atual já existe para outro usuário.	E-mail.	Clicar no botão <i>salvar.</i>	O sistema informa ao usuário que o login já existe em outro cadastro.
06	Usuário informa dados corretamente.	Nome, Login, E-mail, Senha e repetir senha, foto do perfil	Clicar no botão <i>salvar.</i>	O sistema salva as alterações feitas pelo usuário.

UC003 - Manter Usuário

Caso de Uso		UC003 - Manter Usuário		
Pré-condições		1. Acessar a tela de manter usuário do módulo Web (Tela 5 - Manter Usuário). 2. Possuir e acessar com perfil ADMINISTRADOR.		
Elaborador		Francisco de Assis Carmazio Junior	Data de Elaboração	25/02/2017
Executor		Francisco de Assis Carmazio Junior	Data de Execução	-
N.º	Pré-condições	Entrada	Ação	Resultado Esperado
01	Campos obrigatórios não preenchidos.	N/A.	Clicar no botão <i>salvar</i> .	O sistema exibe a Mensagem “Campos obrigatórios”. O sistema indica em Vermelho os campos obrigatórios da tela.
02	Nova senha e repetir senha são diferentes.	Senha e repetir senha.	Clicar no botão <i>salvar</i> .	O sistema exibe a Mensagem que as senha estão diferentes.
03	E-mail invalido.	E-mail.	Clicar no botão <i>salvar</i> .	O sistema exibe a Mensagem do E-mail invalido.
04	E-mail diferente do atual já existe para outro usuário.	E-mail.	Clicar no botão <i>salvar</i> .	O sistema informa ao usuário que o e-mail já existe em outro cadastro.

05	E-mail diferente do atual já existe para outro usuário.	E-mail.	Clicar no botão <i>salvar</i> .	O sistema informa ao usuário que o login já existe em outro cadastro.
06	Usuário informa dados corretamente.	Nome, Login, E-mail, Senha e repetir senha, foto do perfil, status, sistemas de acesso, grupos do usuário	Clicar no botão <i>salvar</i> .	O sistema salva as informações cadastradas pelo usuário.
07	Busca usuário e salva cadastro com sucesso.	Nome, Login, E-mail, Senha e repetir senha, foto do perfil, status, sistemas de acesso, grupos do usuário	Clicar no botão <i>pesquisar</i> . Clicar no botão <i>editar</i> . Clicar no botão <i>salvar</i> .	O sistema carrega lista de usuários. O sistema carrega dados do usuário. O sistema salva as alterações feitas pelo usuário.
08	Busca usuário e reseta sua senha.	Nome, Login, E-mail, Senha e repetir senha, foto do perfil, status, sistemas de acesso, grupos do usuário	Clicar no botão <i>pesquisar</i> . Clicar no botão <i>editar</i> . Clicar no botão <i>resetar senha</i> .	O sistema carrega lista de usuários. O sistema carrega dados do usuário. O sistema salva e envia nova senha para o usuário.

09	Usuário informa dados corretamente e limpa formulário.	Nome, Login, E-mail, Senha e repetir senha, foto do perfil, status, sistemas de acesso, grupos do usuário	Clicar no botão <i>limpar</i> .	O sistema limpa o formulário, apresentando seu estado inicial.
-----------	--	---	---------------------------------	--

UC004 - Manter Rede Social

Caso de Uso		UC004 - Manter Rede Social		
Pré-condições		1. Acessar a tela de manter rede social do módulo Web (Tela 6 - Manter Rede Social). 2. Possuir e acessar com perfil ADMINISTRADOR.		
Elaborador		Francisco de Assis Carmazio Junior	Data de Elaboração	25/02/2017
Executor		Francisco de Assis Carmazio Junior	Data de Execução	-
N.º	Pré-condições	Entrada	Ação	Resultado Esperado
01	Campos obrigatórios não preenchidos.	N/A.	Clicar no botão <i>salvar</i> .	O sistema exibe a Mensagem “Campos obrigatórios”. O sistema indica em Vermelho os campos obrigatórios da tela.
02	Usuário informa dados corretamente.	Nome, Link e Logotipo.	Clicar no botão <i>salvar</i> .	O sistema salva as informações cadastradas pelo usuário.

03	Busca rede social e salva cadastro com sucesso.	Nome, Link e Logotipo.	Clicar no botão <i>pesquisar</i> . Clicar no botão <i>editar</i> . Clicar no botão <i>salvar</i> .	O sistema carrega lista de redes sociais. O sistema carrega dados da rede social. O sistema salva as alterações feitas pelo usuário.
04	Busca lista de redes sociais e deleta uma rede social que não está vinculada a nenhum contato.	N/A.	Clicar no botão <i>pesquisar</i> . Clicar no botão <i>excluir</i> . Confirmar <i>excluir</i> .	O sistema carrega lista de itens. O sistema deleta o item.
05	Busca lista de redes sociais e deleta uma rede social que está vinculada a um contato.	N/A.	Clicar no botão <i>pesquisar</i> . Clicar no botão <i>excluir</i> . Confirmar <i>excluir</i> .	O sistema carrega lista de itens. O sistema retorna erro.

06	Usuário informa dados corretamente e limpa formulário.	Nome, Link e Logotipo.	Clicar no botão <i>limpar</i> .	O sistema limpa o formulário, apresentando seu estado inicial.
-----------	--	------------------------	---------------------------------	--

UC005 - Manter Federação

Caso de Uso	UC005 - Manter Federação			
Pré-condições	1. Acessar a tela de manter federação do módulo Web (Tela 7 - Manter Federação). 2. Possuir e acessar com perfil ADMINISTRADOR ou FEDERAÇÃO. 3. Possuir uma rede social cadastrada. 4. Possuir uma federação cadastrada.			
Elaborador	Francisco de Assis Carmazio Junior		Data de Elaboração	25/02/2017
Executor	Francisco de Assis Carmazio Junior		Data de Execução	-
N.º	Pré-condições	Entrada	Ação	Resultado Esperado
01	Campos obrigatórios não preenchidos.	N/A.	Clicar no botão <i>salvar</i> .	O sistema exibe a Mensagem “Campos obrigatórios”. O sistema indica em Vermelho os campos obrigatórios da tela.

02	Usuário informa dados corretamente.	Nome, Documento, Nascimento, Sigla, Telefone comercial, Telefone Fixo, Celular, Site, E-mail, Perfil social, seleciona rede social, Cep, Rua, Número, Bairro, Cidade, UF, Complemento.	Busca pelo Cep digitado. Clicar no botão <i>salvar</i> .	O sistema carrega informações do endereço do Cep. O sistema salva as informações cadastradas pelo usuário.
03	Busca federação e salva cadastro com sucesso. Perfil: ADMINISTRADOR	Nome, Documento, Nascimento, Sigla, Telefone comercial, Telefone Fixo, Celular, Site, E-mail, Perfil social, seleciona rede social, Cep, Rua, Número, Bairro, Cidade, UF, Complemento.	Clicar no botão <i>pesquisar</i> . Clicar no botão <i>editar</i> . Clicar no botão <i>salvar</i> .	O sistema carrega lista de federações. O sistema carrega dados da federação. O sistema salva as alterações feitas pelo usuário.
04	Busca lista de federações e deleta uma federação que não está vinculada a competição ou atleta. Perfil: ADMINISTRADOR	N/A.	Clicar no botão <i>pesquisar</i> . Clicar no botão <i>excluir</i> . Confirmar <i>excluir</i> .	O sistema carrega lista de itens. O sistema deleta o item.

05	<p>Busca lista de federações e deleta uma federação que está vinculada a competição ou atleta.</p> <p>Perfil: ADMINISTRADOR</p>	N/A.	<p>Clicar no botão <i>pesquisar</i>.</p> <p>Clicar no botão <i>excluir</i>.</p> <p>Confirmar <i>excluir</i>.</p>	<p>O sistema carrega lista de itens.</p> <p>O sistema retorna erro.</p>
06	<p>Usuário informa dados corretamente e limpa formulário.</p> <p>Perfil: ADMINISTRADOR</p>	<p>Nome, Documento, Nascimento, Sigla, Telefone comercial, Telefone Fixo, Celular, Site, E-mail, Perfil social, seleciona rede social, Cep, Rua, Número, Bairro, Cidade, UF, Complemento.</p>	<p>Clicar no botão <i>limpar</i>.</p>	<p>O sistema limpa o formulário, apresentando seu estado inicial.</p>
07	<p>Usuário informa dados corretamente.</p> <p>Perfil: FEDERAÇÃO</p>	<p>Nome, Documento, Nascimento, Sigla, Telefone comercial, Telefone Fixo, Celular, Site, E-mail, Perfil social, seleciona rede social, Cep, Rua, Número, Bairro, Cidade, UF, Complemento.</p>	<p>Clicar no botão <i>salvar</i>.</p>	<p>O sistema apresenta as informações da federação logada.</p> <p>O sistema salva as informações cadastradas pelo usuário.</p>

UC006 - Manter Organizador Evento

Caso de Uso		UC006 - Manter Organizador Evento			
Pré-condições		1. Acessar a tela de manter organizador de evento do módulo Web (Tela 9 - Manter Organizador Evento). 2. Possuir e acessar com perfil ADMINISTRADOR ou ADMINISTRADOR EVENTO. 3. Possuir uma rede social cadastrada. 4. Possuir uma federação cadastrada.			
Elaborador		Francisco de Assis Carmazio Junior		Data de Elaboração	25/02/2017
Executor		Francisco de Assis Carmazio Junior		Data de Execução	07/10/2017
N.º	Pré-condições	Entrada	Ação	Resultado Esperado	
01	Campos obrigatórios não preenchidos.	N/A.	Clicar no botão <i>salvar</i> .	O sistema exibe a Mensagem “Campos obrigatórios”. O sistema indica em Vermelho os campos obrigatórios da tela.	
02	Usuário informa dados corretamente.	Nome, Documento, Nascimento, Telefone comercial, Telefone Fixo, Celular, Site, E-mail, Perfil social, seleciona rede social, Cep, Rua, Número, Bairro, Cidade, UF, Complemento.	Busca pelo Cep digitado. Clicar no botão <i>salvar</i> .	O sistema carrega informações do endereço do Cep. O sistema salva as informações cadastradas pelo usuário.	

03	Busca organizador e salva cadastro com sucesso. Perfil: ADMINISTRADOR	Nome, Documento, Nascimento, Telefone comercial, Telefone Fixo, Celular, Site, E-mail, Perfil social, seleciona rede social, Cep, Rua, Número, Bairro, Cidade, UF, Complemento.	Clicar no botão <i>pesquisar</i> . Clicar no botão <i>editar</i> . Clicar no botão <i>salvar</i> .	O sistema carrega lista de organizadores. O sistema carrega dados do organizador. O sistema salva as alterações feitas pelo usuário.
04	Busca lista de organizadores e deleta um organizador que não está vinculado a um evento. Perfil: ADMINISTRADOR	N/A.	Clicar no botão <i>pesquisar</i> . Clicar no botão <i>excluir</i> . Confirmar <i>excluir</i> .	O sistema carrega lista de itens. O sistema deleta o item.
05	Busca lista de organizadores e deleta um organizador que está vinculado a um evento. Perfil: ADMINISTRADOR	N/A.	Clicar no botão <i>pesquisar</i> . Clicar no botão <i>excluir</i> . Confirmar <i>excluir</i> .	O sistema carrega lista de itens. O sistema retorna erro.

06	Usuário informa dados corretamente e limpa formulário. Perfil: ADMINISTRADOR	Nome, Documento, Nascimento, Telefone comercial, Telefone Fixo, Celular, Site, E-mail, Perfil social, seleciona rede social, Cep, Rua, Número, Bairro, Cidade, UF, Complemento.	Clicar no botão <i>limpar</i> .	O sistema limpa o formulário, apresentando seu estado inicial.
07	Usuário informa dados corretamente. Perfil: ADMINISTRADOR EVENTO	Nome, Documento, Nascimento, Telefone comercial, Telefone Fixo, Celular, Site, E-mail, Perfil social, seleciona rede social, Cep, Rua, Número, Bairro, Cidade, UF, Complemento.	Clicar no botão <i>salvar</i> .	O sistema apresenta as informações do organizador logado. O sistema salva as informações cadastradas pelo usuário.

UC007 - Manter Atleta

Caso de Uso		UC007 - Manter Atleta			
Pré-condições		1. Acessar a tela de manter atleta do módulo Web (Tela 11 - Manter Atleta). 2. Possuir e acessar com perfil ADMINISTRADOR ou FEDERAÇÃO ou ATLETA. 3. Possuir uma rede social cadastrada. 4. Possuir uma federação cadastrada.			
Elaborador		Francisco de Assis Carmazio Junior		Data de Elaboração	26/02/2017
Executor		Francisco de Assis Carmazio Junior		Data de Execução	07/10/2017
N.º	Pré-condições	Entrada	Ação	Resultado Esperado	
01	Campos obrigatórios não preenchidos.	N/A.	Clicar no botão <i>salvar</i> .	O sistema exibe a Mensagem "Campos obrigatórios". O sistema indica em Vermelho os campos obrigatórios da tela.	

02	Usuário informa dados corretamente.	Nome, Documento, Nascimento, Resumo, Altura, Peso, Data/Ano iniciou treinos, selecionar federação, Telefone comercial, Telefone Fixo, Celular, Site, E-mail, Perfil social, seleciona rede social, Cep, Rua, Número, Bairro, Cidade, UF, Complemento, Fotos da galeria.	Busca pelo Cep digitado. Clicar no botão <i>salvar</i> .	O sistema carrega informações do endereço do Cep. O sistema salva as informações cadastradas pelo usuário.
03	Busca atleta e salva cadastro com sucesso. Perfil: ADMINISTRADOR	Nome, Documento, Nascimento, Resumo, Altura, Peso, Data/Ano iniciou treinos, selecionar federação, Telefone comercial, Telefone Fixo, Celular, Site, E-mail, Perfil social, seleciona rede social, Cep, Rua, Número, Bairro, Cidade, UF, Complemento, Fotos da galeria.	Clicar no botão <i>pesquisar</i> . Clicar no botão <i>editar</i> . Clicar no botão <i>salvar</i> .	O sistema carrega lista de atletas. O sistema carrega dados do atleta. O sistema salva as alterações feitas pelo usuário.

04	Busca atleta e salva cadastro com sucesso. Perfil: FEDERAÇÃO	Nome, Documento, Nascimento, Resumo, Altura, Peso, Data/Ano iniciou treinos, selecionar federação, Telefone comercial, Telefone Fixo, Celular, Site, E-mail, Perfil social, seleciona rede social, Cep, Rua, Número, Bairro, Cidade, UF, Complemento, Fotos da galeria.	Clicar no botão <i>pesquisar</i> . Clicar no botão <i>editar</i> . Clicar no botão <i>salvar</i> .	O sistema carrega lista de atletas que estão vinculadas a federação. O sistema carrega dados do atleta. O sistema salva as alterações feitas pelo usuário.
05	Busca lista de atletas e deleta um atleta que não está vinculado a uma competição. Perfil: ADMINISTRADOR	N/A.	Clicar no botão <i>pesquisar</i> . Clicar no botão <i>excluir</i> . Confirmar <i>excluir</i> .	O sistema carrega lista de itens. O sistema deleta o item.

06	Busca lista de atletas e deleta um atleta que está vinculado a uma competição. Perfil: ADMINISTRADOR	N/A.	Clicar no botão <i>pesquisar</i> . Clicar no botão <i>excluir</i> . Confirmar <i>excluir</i> .	O sistema carrega lista de itens. O sistema retorna erro.
07	Usuário informa dados corretamente e limpa formulário. Perfil: ADMINISTRADOR	Nome, Documento, Nascimento, Resumo, Altura, Peso, Data/Ano iniciou treinos, selecionar federação, Telefone comercial, Telefone Fixo, Celular, Site, E-mail, Perfil social, seleciona rede social, Cep, Rua, Número, Bairro, Cidade, UF, Complemento, Fotos da galeria.	Clicar no botão <i>limpar</i> .	O sistema limpa o formulário, apresentando seu estado inicial.

08	Usuário informa dados corretamente. Perfil: ATLETA	Nome, Documento, Nascimento, Resumo, Altura, Peso, Data/Ano iniciou treinos, selecionar federação, Telefone comercial, Telefone Fixo, Celular, Site, E-mail, Perfil social, seleciona rede social, Cep, Rua, Número, Bairro, Cidade, UF, Complemento, Fotos da galeria.	Clicar no botão <i>salvar</i> .	O sistema apresenta as informações do atleta logado. O sistema salva as informações cadastradas pelo usuário.
----	---	---	---------------------------------	--

UC008 - Manter Local

Caso de Uso		UC008 - Manter Local		
Pré-condições		1. Acessar a tela de manter local do módulo Web (Tela 13 – Manter Local). 2. Possuir e acessar com perfil ADMINISTRADOR ou ADMINISTRADOR EVENTO 3. Possuir uma rede social cadastrada.		
Elaborador		Francisco de Assis Carmazio Junior	Data de Elaboração	26/02/2017
Executor		Francisco de Assis Carmazio Junior	Data de Execução	07/10/2017
N.º	Pré-condições	Entrada	Ação	Resultado Esperado
01	Campos obrigatórios não preenchidos.	N/A.	Clicar no botão <i>salvar</i> .	O sistema exibe a Mensagem “Campos obrigatórios”. O sistema indica em Vermelho os campos obrigatórios da tela.
02	Usuário informa dados corretamente.	Nome, Telefone comercial, Telefone Fixo, Celular, Site, E-mail, Perfil social, seleciona rede social, Cep, Rua, Número, Bairro, Cidade, UF, Complemento, Fotos da galeria.	Busca pelo Cep digitado. Clicar no botão <i>salvar</i> .	O sistema carrega informações do endereço do Cep. O sistema salva as informações cadastradas pelo usuário.

03	Busca local e salva cadastro com sucesso.	Nome, Telefone comercial, Telefone Fixo, Celular, Site, E-mail, Perfil social, seleciona rede social, Cep, Rua, Número, Bairro, Cidade, UF, Complemento, Fotos da galeria.	Clicar no botão <i>pesquisar</i> . Clicar no botão <i>editar</i> . Clicar no botão <i>salvar</i> .	O sistema carrega lista de locais. O sistema carrega dados do local. O sistema salva as alterações feitas pelo usuário.
04	Busca lista de locais e deleta um local que não está vinculado a um evento.	N/A.	Clicar no botão <i>pesquisar</i> . Clicar no botão <i>excluir</i> . Confirmar <i>excluir</i> .	O sistema carrega lista de itens. O sistema deleta o item.
05	Busca lista de locais e deleta um local que está vinculado a um evento.	N/A.	Clicar no botão <i>pesquisar</i> . Clicar no botão <i>excluir</i> . Confirmar <i>excluir</i> .	O sistema carrega lista de itens. O sistema retorna erro.

06	Usuário informa dados corretamente e limpa formulário.	Nome, Telefone comercial, Telefone Fixo, Celular, Site, E-mail, Perfil social, seleciona rede social, Cep, Rua, Número, Bairro, Cidade, UF, Complemento, Fotos da galeria.	Clicar no botão <i>limpar</i> .	O sistema limpa o formulário, apresentando seu estado inicial.
-----------	--	--	---------------------------------	--

UC009 – Pesquisar Endereço

Caso de Uso		UC009 – Pesquisar Endereço		
Pré-condições		1. Acessar a tela de pesquisar endereço do módulo Web (Tela 14 – Pesquisar Endereço) através de outra tela que realize a chamada. 2. Possuir e acessar com perfil ADMINISTRADOR ou ADMINISTRADOR EVENTO 3. Serviço de busca de endereços disponível.		
Elaborador		Francisco de Assis Carmazio Junior	Data de Elaboração	26/02/2017
Executor		Francisco de Assis Carmazio Junior	Data de Execução	07/10/2017
N.º	Pré-condições	Entrada	Ação	Resultado Esperado
01	Campos obrigatórios não preenchidos.	N/A.	Clicar no botão <i>pesquisar</i> .	O sistema exibe a Mensagem “Campos obrigatórios”. O sistema indica em Vermelho os campos obrigatórios da tela.
02	Usuário informa dados corretamente.	Rua, Cidade, UF.	Clicar no botão <i>pesquisar</i> . Selecionar endereço.	O sistema busca o endereço e carrega lista de endereços. O sistema retorna o endereço para tela que realizou a chamada e fecha a Tela 14 – Pesquisar Endereço.
03	Usuário informa dados corretamente, porem endereço não existe.	Rua, Cidade, UF.	Clicar no botão <i>pesquisar</i> .	O sistema busca o endereço e carrega lista de endereços vazia.

UC010 - Manter Categoria Produto

Caso de Uso		UC010 - Manter Categoria Produto		
Pré-condições		1. Acessar a tela de manter categoria do produto do módulo Web (Tela 15 - Manter Categoria Produto). 2. Possuir e acessar com perfil ADMINISTRADOR ou ADMINISTRADOR EVENTO		
Elaborador		Francisco de Assis Carmazio Junior	Data de Elaboração	26/02/2017
Executor		Francisco de Assis Carmazio Junior	Data de Execução	07/10/2017
N.º	Pré-condições	Entrada	Ação	Resultado Esperado
01	Campos obrigatórios não preenchidos.	N/A.	Clicar no botão <i>salvar</i> .	O sistema exibe a Mensagem “Campos obrigatórios”. O sistema indica em Vermelho os campos obrigatórios da tela.
02	Usuário informa dados corretamente.	Descrição.	Clicar no botão <i>salvar</i> .	O sistema salva as informações cadastradas pelo usuário.
03	Busca categoria do produto e salva cadastro com sucesso.	Descrição.	Clicar no botão <i>pesquisar</i> . Clicar no botão <i>editar</i> . Clicar no botão <i>salvar</i> .	O sistema carrega lista de categorias do produto. O sistema carrega dados da categoria do produto. O sistema salva as alterações feitas pelo usuário.

04	Busca lista de categorias do produto e deleta uma categoria do produto que não está vinculada a um produto.	N/A.	Clicar no botão <i>pesquisar</i> . Clicar no botão <i>excluir</i> . Confirmar <i>excluir</i> .	O sistema carrega lista de itens. O sistema deleta o item.
05	Busca lista de categorias do produto e deleta uma categoria do produto que está vinculada a um produto.	N/A.	Clicar no botão <i>pesquisar</i> . Clicar no botão <i>excluir</i> . Confirmar <i>excluir</i> .	O sistema carrega lista de itens. O sistema retorna erro.
06	Usuário informa dados corretamente e limpa formulário.	Descrição.	Clicar no botão <i>limpar</i> .	O sistema limpa o formulário, apresentando seu estado inicial.

UC011 - Manter Produto

Caso de Uso		UC011 - Manter Produto			
Pré-condições		1. Acessar a tela de manter produto do módulo Web (Tela 16 - Manter Produto). 2. Possuir e acessar com perfil ADMINISTRADOR ou ADMINISTRADOR EVENTO. 3. Possuir uma categoria do produto cadastrada. 4. Possuir uma marca cadastrada.			
Elaborador		Francisco de Assis Carmazio Junior		Data de Elaboração	26/02/2017
Executor		Francisco de Assis Carmazio Junior		Data de Execução	07/10/2017
N.º	Pré-condições	Entrada	Ação	Resultado Esperado	
01	Campos obrigatórios não preenchidos.	N/A.	Clicar no botão <i>salvar</i> .	O sistema exibe a Mensagem "Campos obrigatórios". O sistema indica em Vermelho os campos obrigatórios da tela.	
02	Usuário informa dados corretamente.	Nome, Descrição, Link, seleciona Categoria do Produto, seleciona Marca, seleciona e adiciona imagem da galeria de imagens.	Clicar no botão <i>salvar</i> .	O sistema salva as informações cadastradas pelo usuário.	

03	Busca produto e salva cadastro com sucesso.	Nome, Descrição, Link, seleciona Categoria do Produto, seleciona Marca, seleciona e adiciona imagem da galeria de imagens.	Clicar no botão <i>pesquisar</i> . Clicar no botão <i>editar</i> . Clicar no botão <i>salvar</i> .	O sistema carrega lista de produtos. O sistema carrega dados do produto. O sistema salva as alterações feitas pelo usuário.
04	Busca lista de produtos e deleta um produto que não está vinculado a um patrocínio do evento.	N/A.	Clicar no botão <i>pesquisar</i> . Clicar no botão <i>excluir</i> . Confirmar <i>excluir</i> .	O sistema carrega lista de itens. O sistema deleta o item.
05	Busca lista de produtos e deleta um produto que está vinculado a um patrocínio do evento.	N/A.	Clicar no botão <i>pesquisar</i> . Clicar no botão <i>excluir</i> . Confirmar <i>excluir</i> .	O sistema carrega lista de itens. O sistema retorna erro.

06	Usuário informa dados corretamente e limpa formulário.	Nome, Descrição, Link, seleciona Categoria do Produto, seleciona Marca, seleciona e adiciona imagem da galeria de imagens.	Clicar no botão <i>limpar</i> .	O sistema limpa o formulário, apresentando seu estado inicial.
-----------	--	--	---------------------------------	--

UC012 - Manter Marca

Caso de Uso		UC012 - Manter Marca		
Pré-condições		1. Acessar a tela de manter marca do módulo Web (Tela 17 - Manter Marca). 2. Possuir e acessar com perfil ADMINISTRADOR ou ADMINISTRADOR EVENTO.		
Elaborador		Francisco de Assis Carmazio Junior	Data de Elaboração	26/02/2017
Executor		Francisco de Assis Carmazio Junior	Data de Execução	07/10/2017
N.º	Pré-condições	Entrada	Ação	Resultado Esperado
01	Campos obrigatórios não preenchidos.	N/A.	Clicar no botão <i>salvar</i> .	O sistema exibe a Mensagem “Campos obrigatórios”. O sistema indica em Vermelho os campos obrigatórios da tela.
02	Usuário informa dados corretamente.	Nome, Link, seleciona e adiciona imagem da galeria de imagens.	Clicar no botão <i>salvar</i> .	O sistema salva as informações cadastradas pelo usuário.

03	Busca marca e salva cadastro com sucesso.	Nome, Link, seleciona e adiciona imagem da galeria de imagens.	Clicar no botão <i>pesquisar</i> . Clicar no botão <i>editar</i> . Clicar no botão <i>salvar</i> .	O sistema carrega lista de marcas. O sistema carrega dados da marca. O sistema salva as alterações feitas pelo usuário.
04	Busca lista de marcas e deleta uma marca que não está vinculada a um produto.	N/A.	Clicar no botão <i>pesquisar</i> . Clicar no botão <i>excluir</i> . Confirmar <i>excluir</i> .	O sistema carrega lista de itens. O sistema deleta o item.
05	Busca lista de marcas e deleta uma marca que está vinculada a um produto	N/A.	Clicar no botão <i>pesquisar</i> . Clicar no botão <i>excluir</i> . Confirmar <i>excluir</i> .	O sistema carrega lista de itens. O sistema retorna erro.

06	Usuário informa dados corretamente e limpa formulário.	Nome, Link, seleciona e adiciona imagem da galeria de imagens.	Clicar no botão <i>limpar</i> .	O sistema limpa o formulário, apresentando seu estado inicial.
-----------	--	--	---------------------------------	--

UC013 - Manter Tipo Evento

Caso de Uso		UC013 - Manter Tipo Evento		
Pré-condições		1. Acessar a tela de manter tipo de evento do módulo Web (Tela 18 - Manter Tipo Evento). 2. Possuir e acessar com perfil ADMINISTRADOR ou ADMINISTRADOR EVENTO		
Elaborador		Francisco de Assis Carmazio Junior	Data de Elaboração	26/02/2017
Executor		Francisco de Assis Carmazio Junior	Data de Execução	07/10/2017
N.º	Pré-condições	Entrada	Ação	Resultado Esperado
01	Campos obrigatórios não preenchidos.	N/A.	Clicar no botão <i>salvar</i> .	O sistema exibe a Mensagem “Campos obrigatórios”. O sistema indica em Vermelho os campos obrigatórios da tela.
02	Usuário informa dados corretamente.	Descrição.	Clicar no botão <i>salvar</i> .	O sistema salva as informações cadastradas pelo usuário.
03	Busca tipo do evento e salva cadastro com sucesso.	Descrição.	Clicar no botão <i>pesquisar</i> . Clicar no botão <i>editar</i> . Clicar no botão <i>salvar</i> .	O sistema carrega lista de tipos do evento. O sistema carrega dados do tipo do evento. O sistema salva as alterações feitas pelo usuário.

04	Busca lista de tipos do evento e deleta um tipo do evento que não está vinculada a um evento.	N/A.	Clicar no botão <i>pesquisar</i> . Clicar no botão <i>excluir</i> . Confirmar <i>excluir</i> .	O sistema carrega lista de itens. O sistema deleta o item.
05	Busca lista de tipos do evento e deleta um tipo do evento que está vinculada a um evento.	N/A.	Clicar no botão <i>pesquisar</i> . Clicar no botão <i>excluir</i> . Confirmar <i>excluir</i> .	O sistema carrega lista de itens. O sistema retorna erro.
06	Usuário informa dados corretamente e limpa formulário.	Descrição.	Clicar no botão <i>limpar</i> .	O sistema limpa o formulário, apresentando seu estado inicial.

UC014 - Manter Evento

Caso de Uso		UC014 - Manter Evento		
Pré-condições		1. Acessar a tela de manter evento do módulo Web (Tela 19 - Manter Evento). 2. Possuir e acessar com perfil ADMINISTRADOR ou ADMINISTRADOR EVENTO 3. O sistema deverá possuir cadastrado pelo menos um tipo de evento. 4. O sistema deverá possuir cadastrado pelo menos um local. 5. O sistema deverá possuir cadastrado pelo menos um produto ou marca. 6. O sistema deverá possuir cadastrado pelo menos um organizador de evento.		
Elaborador		Francisco de Assis Carmazio Junior	Data de Elaboração	26/02/2017
Executor		Francisco de Assis Carmazio Junior	Data de Execução	07/10/2017
N.º	Pré-condições	Entrada	Ação	Resultado Esperado
01	Campos obrigatórios não preenchidos.	N/A.	Clicar no botão <i>salvar</i> .	O sistema exibe a Mensagem “Campos obrigatórios”. O sistema indica em Vermelho os campos obrigatórios da tela.
02	Usuário informa dados corretamente.	Nome, Título, seleciona tipo do evento, Data/hora início, Data/hora termino, Link externo, entrada, descrição, nome do organizador, nome presença vip, nome do local, seleciona tipo e imagens da galeria, galeria de patrocínio.	Clicar no botão <i>salvar</i> .	O sistema salva as informações cadastradas pelo usuário.

03	Busca evento e salva cadastro com sucesso.	Nome, Título, seleciona tipo do evento, Data/hora início, Data/hora termino, Link externo, entrada, descrição, nome do organizador, nome presença vip, nome do local, seleciona tipo e imagens da galeria, galeria de patrocínio.	Clicar no botão <i>pesquisar</i> . Clicar no botão <i>editar</i> . Clicar no botão <i>salvar</i> .	O sistema carrega lista de eventos. O sistema carrega dados do evento. O sistema salva as alterações feitas pelo usuário.
04	Busca evento e salva cadastro com sucesso. Perfil: ADMINISTRADOR EVENTO.	Nome, Título, seleciona tipo do evento, Data/hora início, Data/hora termino, Link externo, entrada, descrição, nome do organizador, nome presença vip, nome do local, seleciona tipo e imagens da galeria, galeria de patrocínio.	Clicar no botão <i>pesquisar</i> . Clicar no botão <i>editar</i> . Clicar no botão <i>salvar</i> .	O sistema carrega lista de eventos que foram criados para o organizador logado. O sistema carrega dados do evento. O sistema salva as alterações feitas pelo usuário.
05	Busca lista de eventos e deleta um evento que não está vinculada a um usuário.	N/A.	Clicar no botão <i>pesquisar</i> . Clicar no botão <i>excluir</i> . Confirmar <i>excluir</i> .	O sistema carrega lista de itens. O sistema deleta o item.

06	Busca lista de eventos e deleta um evento que está vinculada a um usuário.	N/A.	Clicar no botão <i>pesquisar</i> . Clicar no botão <i>excluir</i> . Confirmar <i>excluir</i> .	O sistema carrega lista de itens. O sistema retorna erro.
07	Usuário informa dados corretamente e limpa formulário.	Descrição.	Clicar no botão <i>limpar</i> .	O sistema limpa o formulário, apresentando seu estado inicial.
08	Organizador pesquisado não existe. Perfil: ADMINISTRADOR.	Nome do organizador.	Preenche nome. Tira foco do campo. Clica no botão <i>ORGANIZADOR NÃO ENCONTRADO</i>	O sistema não carrega Nome do organizador. O sistema chama UC006 - Manter Organizador Evento.

09	Local pesquisado não existe.	Nome do local.	Preenche nome do local. Tira foco do campo. Clica no botão <i>LOCAL NÃO ENCONTRADO</i>	O sistema não carrega Nome do local. O sistema chama UC008 - Manter Local.
10	Usuário informa dados corretamente. Publica Evento.	Nome, Título, seleciona tipo do evento, Data/hora início, Data/hora termino, Link externo, entrada, descrição, nome do organizador, nome presença vip, nome do local, seleciona tipo e imagens da galeria, galeria de patrocínio.	Clicar no botão <i>salvar</i> . Clicar no botão <i>publicar</i> .	O sistema salva as informações cadastradas pelo usuário. O sistema publica o evento para os dispositivos elegíveis.

11	Usuário informa dados corretamente. Vincula competição.	Nome, Título, seleciona tipo do evento, Data/hora início, Data/hora termino, Link externo, entrada, descrição, nome do organizador, nome presença vip, nome do local, seleciona tipo e imagens da galeria, galeria de patrocínio.	Clicar no botão <i>salvar</i> . Clicar no botão <i>competição do evento</i> .	O sistema salva as informações cadastradas pelo usuário. O sistema chama UC015 - Manter Competição.
----	--	---	--	--

UC015 - Manter Competição

Caso de Uso		UC015 - Manter Competição			
Pré-condições		1. Acessar a tela de manter competição do módulo Web (Tela 21 - Manter Competição). 2. Possuir e acessar com perfil ADMINISTRADOR ou ADMINISTRADOR EVENTO 3. O sistema deverá possuir cadastrado pelo menos um tipo de competição. 4. O sistema deverá possuir cadastrado pelo menos uma federação e um atleta vinculado a mesma. 5. O sistema deverá possuir cadastrado pelo menos uma categoria da competição. 6. O evento que irá vincular a competição deverá ter sido criado anteriormente			
Elaborador		Francisco de Assis Carmazio Junior		Data de Elaboração	26/02/2017
Executor		Francisco de Assis Carmazio Junior		Data de Execução	-
N.º	Pré-condições	Entrada	Ação	Resultado Esperado	
01	Campos obrigatórios não preenchidos.	N/A.	Clicar no botão <i>salvar</i> .	O sistema exibe a Mensagem "Campos obrigatórios". O sistema indica em Vermelho os campos obrigatórios da tela.	

02	Usuário informa dados corretamente.	Descrição, seleciona tipo da competição, seleciona federação, categoria da competição, Nome do atleta, Colocação	Preencher dados. Adicionar e selecionar categoria da competição. Adicionar atleta. Clicar no botão <i>salvar</i> .	O sistema salva as informações cadastradas pelo usuário.
03	Busca categoria vinculada a competição e salva cadastro com sucesso.	Nome, Título, seleciona tipo do evento, Data/hora início, Data/hora término, Link externo, entrada, descrição, nome do organizador, nome presença vip, nome do local, seleciona tipo e imagens da galeria, galeria de patrocínio.	Clicar no botão <i>selecionar categoria</i> . Clicar no botão <i>editar</i> . Clicar no botão <i>salvar</i> .	O sistema carrega lista de atletas da categoria. O sistema carrega nome e colocação do atleta da categoria. O sistema salva as alterações feitas pelo usuário.

04	Busca categoria vinculada a competição e exclui atleta com sucesso.	Nome, Título, seleciona tipo do evento, Data/hora início, Data/hora término, Link externo, entrada, descrição, nome do organizador, nome presença vip, nome do local, seleciona tipo e imagens da galeria, galeria de patrocínio.	Clicar no botão <i>selecionar categoria</i> . Clicar no botão <i>excluir</i> . Clicar no botão <i>salvar</i> .	O sistema carrega lista de atletas da categoria. O sistema exclui o atleta da categoria da competição. O sistema salva as alterações feitas pelo usuário.
05	Busca categorias vinculadas a competição e exclui categoria.	Nome, Título, seleciona tipo do evento, Data/hora início, Data/hora término, Link externo, entrada, descrição, nome do organizador, nome presença vip, nome do local, seleciona tipo e imagens da galeria, galeria de patrocínio.	Clicar no botão <i>remover categoria</i> . Clicar no botão <i>salvar</i> .	O sistema exclui a categoria da competição. O sistema salva as alterações feitas pelo usuário.

06	Usuário informa dados corretamente e limpa formulário.	Nome, Título, seleciona tipo do evento, Data/hora início, Data/hora término, Link externo, entrada, descrição, nome do organizador, nome presença vip, nome do local, seleciona tipo e imagens da galeria, galeria de patrocínio.	Clicar no botão <i>limpar</i> .	O sistema limpa o formulário, apresentando seu estado inicial.
----	--	---	---------------------------------	--

UC016 - Manter Tipo da Categoria da Competição

Caso de Uso		UC016 - Manter Tipo da Categoria da Competição		
Pré-condições		1. Acessar a tela de manter tipo da categoria da competição do módulo Web (Tela 22 - Manter Tipo da Categoria da Competição). 2. Possuir e acessar com perfil ADMINISTRADOR ou ADMINISTRADOR EVENTO		
Elaborador		Francisco de Assis Carmazio Junior	Data de Elaboração	26/02/2017
Executor		Francisco de Assis Carmazio Junior	Data de Execução	07/10/2017
N.º	Pré-condições	Entrada	Ação	Resultado Esperado
01	Campos obrigatórios não preenchidos.	N/A.	Clicar no botão <i>salvar</i> .	O sistema exibe a Mensagem “Campos obrigatórios”. O sistema indica em Vermelho os campos obrigatórios da tela.
02	Usuário informa dados corretamente.	Descrição.	Clicar no botão <i>salvar</i> .	O sistema salva as informações cadastradas pelo usuário.

03	Busca tipo da categoria da competição e salva cadastro com sucesso.	Descrição.	<p>Clicar no botão <i>pesquisar</i>.</p> <p>Clicar no botão <i>editar</i>.</p> <p>Clicar no botão <i>salvar</i>.</p>	<p>O sistema carrega lista de tipos da categoria da competição.</p> <p>O sistema carrega dados do tipo da categoria da competição.</p> <p>O sistema salva as alterações feitas pelo usuário.</p>
04	Busca lista de tipos da categoria da competição e deleta um tipo da categoria da competição que não está vinculada a uma competição.	N/A.	<p>Clicar no botão <i>pesquisar</i>.</p> <p>Clicar no botão <i>excluir</i>.</p> <p>Confirmar <i>excluir</i>.</p>	<p>O sistema carrega lista de itens.</p> <p>O sistema deleta o item.</p>
05	Busca lista de tipos da categoria da competição e deleta um tipo da categoria da competição que está vinculada a uma competição.	N/A.	<p>Clicar no botão <i>pesquisar</i>.</p> <p>Clicar no botão <i>excluir</i>.</p> <p>Confirmar <i>excluir</i>.</p>	<p>O sistema carrega lista de itens.</p> <p>O sistema retorna erro.</p>

06	Usuário informa dados corretamente e limpa formulário.	Descrição.	Clicar no botão <i>limpar</i> .	O sistema limpa o formulário, apresentando seu estado inicial.
-----------	--	------------	---------------------------------	--

UC017 - Manter Tipo da Competição

Caso de Uso		UC017 - Manter Tipo da Competição		
Pré-condições		1. Acessar a tela de manter tipo da competição do módulo Web (Tela 23 - Manter Tipo da Competição). 2. Possuir e acessar com perfil ADMINISTRADOR ou ADMINISTRADOR EVENTO		
Elaborador		Francisco de Assis Carmazio Junior	Data de Elaboração	26/02/2017
Executor		Francisco de Assis Carmazio Junior	Data de Execução	07/10/2017
N.º	Pré-condições	Entrada	Ação	Resultado Esperado
01	Campos obrigatórios não preenchidos.	N/A.	Clicar no botão <i>salvar</i> .	O sistema exibe a Mensagem “Campos obrigatórios”. O sistema indica em Vermelho os campos obrigatórios da tela.
02	Usuário informa dados corretamente.	Descrição.	Clicar no botão <i>salvar</i> .	O sistema salva as informações cadastradas pelo usuário.

03	Busca tipo da competição e salva cadastro com sucesso.	Descrição.	<p>Clicar no botão <i>pesquisar</i>.</p> <p>Clicar no botão <i>editar</i>.</p> <p>Clicar no botão <i>salvar</i>.</p>	<p>O sistema carrega lista de tipos da competição.</p> <p>O sistema carrega dados do tipo da competição.</p> <p>O sistema salva as alterações feitas pelo usuário.</p>
04	Busca lista de tipos da competição e deleta um tipo da competição que não está vinculada a uma competição.	N/A.	<p>Clicar no botão <i>pesquisar</i>.</p> <p>Clicar no botão <i>excluir</i>.</p> <p>Confirmar <i>excluir</i>.</p>	<p>O sistema carrega lista de itens.</p> <p>O sistema deleta o item.</p>
05	Busca lista de tipos da competição e deleta um tipo da competição que está vinculada a uma competição.	N/A.	<p>Clicar no botão <i>pesquisar</i>.</p> <p>Clicar no botão <i>excluir</i>.</p> <p>Confirmar <i>excluir</i>.</p>	<p>O sistema carrega lista de itens.</p> <p>O sistema retorna erro.</p>

06	Usuário informa dados corretamente e limpa formulário.	Descrição.	Clicar no botão <i>limpar</i> .	O sistema limpa o formulário, apresentando seu estado inicial.
-----------	--	------------	---------------------------------	--

UC018 - Manter Categoria da Competição

Caso de Uso		UC017 - Manter Categoria da Competição		
Pré-condições		1. Acessar a tela de manter categoria da competição do módulo Web (Tela 24 - Manter Categoria da Competição). 2. Possuir e acessar com perfil ADMINISTRADOR ou ADMINISTRADOR EVENTO 3. O sistema deverá possuir cadastrado pelo menos um tipo da categoria da competição.		
Elaborador		Francisco de Assis Carmazio Junior	Data de Elaboração	26/02/2017
Executor		Francisco de Assis Carmazio Junior	Data de Execução	07/10/2017
N.º	Pré-condições	Entrada	Ação	Resultado Esperado
01	Campos obrigatórios não preenchidos.	N/A.	Clicar no botão <i>salvar</i> .	O sistema exibe a Mensagem “Campos obrigatórios”. O sistema indica em Vermelho os campos obrigatórios da tela.

02	Usuário informa dados corretamente.	Peso, Altura, seleciona tipo da categoria da competição, seleciona gênero.	Clicar no botão <i>salvar</i> .	O sistema salva as informações cadastradas pelo usuário.
03	Busca categoria da competição e salva cadastro com sucesso.	Peso, Altura, seleciona tipo da categoria da competição, seleciona gênero.	Clicar no botão <i>pesquisar</i> . Clicar no botão <i>editar</i> . Clicar no botão <i>salvar</i> .	O sistema carrega lista de categorias da competição. O sistema carrega dados da categoria da competição. O sistema salva as alterações feitas pelo usuário.
04	Busca lista de categorias da competição e deleta uma categoria da competição que não está vinculada a uma competição.	N/A.	Clicar no botão <i>pesquisar</i> . Clicar no botão <i>excluir</i> . Confirmar <i>excluir</i> .	O sistema carrega lista de itens. O sistema deleta o item.

05	Busca lista de categorias da competição e deleta uma categoria da competição que está vinculada a uma competição.	N/A.	Clicar no botão <i>pesquisar</i> . Clicar no botão <i>excluir</i> . Confirmar <i>excluir</i> .	O sistema carrega lista de itens. O sistema retorna erro.
06	Usuário informa dados corretamente e limpa formulário.	Peso, Altura, seleciona tipo da categoria da competição, seleciona gênero.	Clicar no botão <i>limpar</i> .	O sistema limpa o formulário, apresentando seu estado inicial.

APÊNDICE XIV – LOGS DE TESTES

UC001 - Realizar Autenticação Web

Nº Cenário	Resultado	Observação
01	O caso de teste apresentou o resultado esperado.	N/A
02	O caso de teste apresentou o resultado esperado.	N/A
03	O caso de teste apresentou o resultado esperado.	N/A
04	O caso de teste apresentou o resultado esperado.	N/A

UC002 - Manter Atualização do Meu Usuário

Nº Cenário	Resultado	Observação
01	O caso de teste apresentou o resultado esperado.	N/A
02	O caso de teste apresentou o resultado esperado.	N/A
03	O caso de teste apresentou o resultado esperado.	N/A
04	O caso de teste apresentou o resultado esperado.	N/A
05	O caso de teste apresentou o resultado esperado.	N/A
06	O caso de teste apresentou o resultado esperado.	N/A

UC003 - Manter Usuário

Nº Cenário	Resultado	Observação
01	Aguardando build completo do UC (previsto próxima fase do projeto).	É possível usuário realizar suas alterações através da Atualização de Seus Dados
02	Aguardando build completo do UC (previsto próxima fase do projeto).	É possível usuário realizar suas alterações através da Atualização de Seus Dados
03	Aguardando build completo do UC (previsto próxima fase do projeto).	É possível usuário realizar suas alterações através da Atualização de Seus Dados
04	Aguardando build completo do UC (previsto próxima fase do projeto).	É possível usuário realizar suas alterações através da Atualização de Seus Dados
05	Aguardando build completo do UC (previsto próxima fase do projeto).	É possível usuário realizar suas alterações através da Atualização de Seus Dados
06	Aguardando build completo do UC (previsto próxima fase do projeto).	É possível usuário realizar suas alterações através da Atualização de

		Seus Dados
07	Aguardando build completo do UC (previsto próxima fase do projeto).	É possível usuário realizar suas alterações através da Atualização de Seus Dados
08	Aguardando build completo do UC (previsto próxima fase do projeto).	É possível usuário realizar suas alterações através da Atualização de Seus Dados
09	Aguardando build completo do UC (previsto próxima fase do projeto).	É possível usuário realizar suas alterações através da Atualização de Seus Dados

UC004 - Manter Rede Social

Nº Cenário	Resultado	Observação
01	Aguardando build completo do UC (previsto próxima fase do projeto).	Será realizado um estudo sobre a necessidade da construção deste UC.
02	Aguardando build completo do UC (previsto próxima fase do projeto).	Será realizado um estudo sobre a necessidade da construção deste UC.
03	Aguardando build completo do UC (previsto próxima fase do projeto).	Será realizado um estudo sobre a

		necessidade da construção deste UC.
04	Aguardando build completo do UC (previsto próxima fase do projeto).	Será realizado um estudo sobre a necessidade da construção deste UC.
05	Aguardando build completo do UC (previsto próxima fase do projeto).	Será realizado um estudo sobre a necessidade da construção deste UC.
06	Aguardando build completo do UC (previsto próxima fase do projeto).	Será realizado um estudo sobre a necessidade da construção deste UC.

UC005 - Manter Federação

Nº Cenário	Resultado	Observação
01	Aguardando build completo do UC (previsto próxima fase do projeto).	N/A
02	Aguardando build completo do UC (previsto próxima fase do projeto).	N/A
03	Aguardando build completo do UC (previsto próxima fase do projeto).	N/A
04	Aguardando build completo do UC (previsto próxima fase do projeto).	N/A
05	Aguardando build completo do UC (previsto próxima fase do projeto).	N/A
06	Aguardando build completo do UC (previsto próxima fase do projeto).	N/A
07	Aguardando build completo do UC (previsto próxima fase do projeto).	N/A

UC006 - Manter Organizador Evento

Nº Cenário	Resultado	Observação
01	O caso de teste apresentou o resultado esperado.	N/A
02	O caso de teste apresentou o resultado esperado.	N/A
03	O caso de teste apresentou o resultado esperado.	N/A
04	O caso de teste apresentou o resultado esperado.	N/A
05	O caso de teste apresentou o resultado esperado.	N/A
06	O caso de teste apresentou o resultado esperado.	N/A
07	O caso de teste apresentou o resultado esperado.	N/A

UC007 - Manter Atleta

Nº Cenário	Resultado	Observação
01	Aguardando build completo do UC (previsto próxima fase do projeto).	N/A
02	Aguardando build completo do UC (previsto próxima fase do projeto).	N/A
03	Aguardando build completo do UC (previsto próxima fase do projeto).	N/A
04	Aguardando build completo do UC (previsto próxima fase do projeto).	N/A
05	Aguardando build completo do UC (previsto próxima fase do projeto).	N/A

06	Aguardando build completo do UC (previsto próxima fase do projeto).	N/A
07	Aguardando build completo do UC (previsto próxima fase do projeto).	N/A
08	Aguardando build completo do UC (previsto próxima fase do projeto).	N/A

UC008 - Manter Local

Nº Cenário	Resultado	Observação
01	O caso de teste apresentou o resultado esperado.	N/A
02	O caso de teste apresentou o resultado esperado.	N/A
03	O caso de teste apresentou o resultado esperado.	N/A
04	O caso de teste apresentou o resultado esperado.	N/A
05	O caso de teste apresentou o resultado esperado.	N/A
06	O caso de teste apresentou o resultado esperado.	N/A

UC009 – Pesquisar Endereço

Nº Cenário	Resultado	Observação
01	O caso de teste apresentou o resultado esperado.	N/A
02	O caso de teste apresentou o resultado esperado.	N/A
03	O caso de teste apresentou o resultado esperado.	N/A

UC010 - Manter Categoria Produto

Nº Cenário	Resultado	Observação
01	O caso de teste apresentou o resultado esperado.	N/A
02	O caso de teste apresentou o resultado esperado.	N/A
03	O caso de teste apresentou o resultado esperado.	N/A
04	O caso de teste apresentou o resultado esperado.	N/A
05	O caso de teste apresentou o resultado esperado.	N/A
06	O caso de teste apresentou o resultado esperado.	N/A

UC011 - Manter Produto

Nº Cenário	Resultado	Observação
01	O caso de teste apresentou o resultado esperado.	N/A
02	O caso de teste apresentou o resultado esperado.	N/A
03	O caso de teste apresentou o resultado esperado.	N/A
04	O caso de teste apresentou o resultado esperado.	N/A
05	O caso de teste apresentou o resultado esperado.	N/A
06	O caso de teste apresentou o resultado esperado.	N/A

UC012 - Manter Marca

Nº Cenário	Resultado	Observação
01	O caso de teste apresentou o resultado esperado.	N/A
02	O caso de teste apresentou o resultado esperado.	N/A
03	O caso de teste apresentou o resultado esperado.	N/A
04	O caso de teste apresentou o resultado esperado.	N/A

05	O caso de teste apresentou o resultado esperado.	N/A
06	O caso de teste apresentou o resultado esperado.	N/A

UC013 - Manter Tipo Evento

Nº Cenário	Resultado	Observação
01	O caso de teste apresentou o resultado esperado.	N/A
02	O caso de teste apresentou o resultado esperado.	N/A
03	O caso de teste apresentou o resultado esperado.	N/A
04	O caso de teste apresentou o resultado esperado.	N/A
05	O caso de teste apresentou o resultado esperado.	N/A
06	O caso de teste apresentou o resultado esperado.	N/A

UC013 - Manter Tipo Evento

Nº Cenário	Resultado	Observação
01	O caso de teste apresentou o resultado esperado.	N/A
02	O caso de teste apresentou o resultado esperado.	N/A
03	O caso de teste apresentou o resultado esperado.	N/A
04	O caso de teste apresentou o resultado esperado.	N/A
05	O caso de teste apresentou o resultado esperado.	N/A
06	O caso de teste apresentou o resultado esperado.	N/A

UC014 - Manter Evento

Nº Cenário	Resultado	Observação
01	O caso de teste apresentou o resultado esperado.	N/A
02	O caso de teste apresentou o resultado esperado.	N/A
03	O caso de teste apresentou o resultado esperado.	N/A
04	O caso de teste apresentou o resultado esperado.	N/A

05	O caso de teste apresentou o resultado esperado.	N/A
06	O caso de teste apresentou o resultado esperado.	N/A
07	O caso de teste apresentou o resultado esperado.	N/A
08	O caso de teste apresentou o resultado esperado.	N/A
09	O caso de teste apresentou o resultado esperado.	N/A
10	O caso de teste apresentou o resultado esperado.	N/A

UC015 - Manter Competição

Nº Cenário	Resultado	Observação
01	Aguardando build completo do UC (previsto próxima fase do projeto).	N/A
02	Aguardando build completo do UC (previsto próxima fase do projeto).	N/A
03	Aguardando build completo do UC (previsto próxima fase do projeto).	N/A
04	Aguardando build completo do UC (previsto próxima fase do projeto).	N/A
05	Aguardando build completo do UC (previsto próxima fase do projeto).	N/A
06	Aguardando build completo do UC (previsto próxima fase do projeto).	N/A

UC016 - Manter Tipo da Categoria da Competição

Nº Cenário	Resultado	Observação
01	O caso de teste apresentou o resultado esperado.	O UC está pronto, porem somente será utilizando/liberado quando o módulo de competições finalizar
02	O caso de teste apresentou o resultado esperado.	O UC está pronto, porem somente será utilizando/liberado quando o módulo de competições finalizar
03	O caso de teste apresentou o resultado esperado.	O UC está pronto, porem somente será utilizando/liberado quando o módulo de competições finalizar
04	O caso de teste apresentou o resultado esperado.	O UC está pronto, porem somente será utilizando/liberado quando o módulo de competições finalizar
05	O caso de teste apresentou o resultado esperado.	O UC está pronto, porem somente será utilizando/liberado quando o módulo de competições finalizar
06	O caso de teste apresentou o resultado esperado.	O UC está pronto, porem somente será utilizando/liberado quando o módulo de competições finalizar

UC017 - Manter Tipo da Competição

Nº Cenário	Resultado	Observação
01	O caso de teste apresentou o resultado esperado.	O UC está pronto, porem somente será utilizando/liberado quando o módulo de competições finalizar
02	O caso de teste apresentou o resultado esperado.	O UC está pronto, porem somente será utilizando/liberado quando o módulo de competições finalizar
03	O caso de teste apresentou o resultado esperado.	O UC está pronto, porem somente será utilizando/liberado quando o módulo de competições finalizar
04	O caso de teste apresentou o resultado esperado.	O UC está pronto, porem somente será utilizando/liberado quando o módulo de competições finalizar
05	O caso de teste apresentou o resultado esperado.	O UC está pronto, porem somente será utilizando/liberado quando o módulo de competições finalizar
06	O caso de teste apresentou o resultado esperado.	O UC está pronto, porem somente será utilizando/liberado quando o módulo de competições finalizar

UC018 - Manter Categoria da Competição

Nº Cenário	Resultado	Observação
01	O caso de teste apresentou o resultado esperado.	O UC está pronto, porem somente será utilizando/liberado quando o módulo de competições finalizar
02	O caso de teste apresentou o resultado esperado.	O UC está pronto, porem somente será utilizando/liberado quando o módulo de competições finalizar
03	O caso de teste apresentou o resultado esperado.	O UC está pronto, porem somente será utilizando/liberado quando o módulo de competições finalizar
04	O caso de teste apresentou o resultado esperado.	O UC está pronto, porem somente será utilizando/liberado quando o módulo de competições finalizar
05	O caso de teste apresentou o resultado esperado.	O UC está pronto, porem somente será utilizando/liberado quando o módulo de competições finalizar
06	O caso de teste apresentou o resultado esperado.	O UC está pronto, porem somente será utilizando/liberado quando o módulo de competições finalizar